
WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
UNZENSIERT:
AB-16-DVD!
9/2005
AUGUST
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90;
Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien,
Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
DVD
XXL 8 GByte
VOLLVERSION
FUSSBALL MANAGER PRO
FUSSBALL MANAGER PRO
HOLEN SIE SICH DEN LIGA-TITEL MIT FUSSBALL MANAGER PRO!
EXTRAS AUF DVD:
ÜBER 1 GBYTE MAPS & MODS!
WORLD OF WARCRAFT
UNVERZICHTBARE TOOLS FÜR IHRE ONLINE-HELDEN!
Cosmos, Atlas, Gatherer, Sell Value, Quick Weapon Swap, Stance Sets
NOCH MEHR SPASS IN SAN ANDREAS!
Hot Coffee, Double Weapons, Gang War, Sanga, No Cash for Clothes u.v.m.
grand theft auto San Andreas
Unreal TOURNAMENT 2004
LUFTKÄMPFE MIT ZEPPELINEN!
Air Buccaneers: Einfach mal abheben!
ANGESPIELT: DER ACTIONKRACHER ZUM KULTFILM!
STARSHIP TROOPERS
ALLES, WAS MEHR ALS ZWEI BEINE HAT, WIRD ERSCHOSSEN! MÖCHTEN SIE MEHR WISSEN?
CODENAME: PANZERS PHASE 2
DER MEGA-TEST AUF 9 SEITEN!
SONNE, SAND UND MEHR:
AUF ACHSE IN TUNESIEN.
EXTRA!
GC GUIDE
SPIELEMESSE
52 SEITEN GAMES CONVENTION MESSEFÜHRER
16
usk
4 195002 704998 09


www.blitzkrieg2.de
BLITZKRIEG II
EVOLUTION UND REVOLUTION
Wargamer lieben Blitzkrieg. Fan-Seiten schossen wie Pilze aus dem Boden, die Community liefert gigabyteweise Karten, Mods und Zusatz-Kampagnen. Die große Frage: Wie entwickelt man einen würdigen Nachfolger? Nival Interactives einfache Antwort: indem man ein noch besseres Spiel macht! Kein leeres Geschwätz, wie sich herausstellt. Blitzkrieg 2 erscheint im Herbst und übertrifft den Erstling in jeder Hinsicht. Hübschere 3D-Grafik, ein besseres Interface, umfangreichere Szenarien, mehr Einheiten, rollenspielartiger Charakteraufbau, besseres Balancing, ein rundum erneuerter Multiplayer-Modus und ein intuitiveres Truppenmanagement – und damit haben wir erst an der Oberfläche gekratzt ...
©2005 CDV Software Entertainment AG. CDV Software Entertainment AG, Blitzkrieg II and CDV Software Entertainment AG-LOGO, Blitzkrieg II-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF CDV Software Entertainment AG



DIE DRITTE DIMENSION DES KRIEGES

Mehr Realismus dank neuer Enigma-Engine!

Blitzkrieg gilt unter Wargamern als Synonym für Realismus. Dem Anspruch wird natürlich auch Blitzkrieg 2 gerecht – und geht dabei noch einen Schritt weiter. Die grundlegende Neuerung ist die Verwendung einer leistungsfähigen 3D-Grafik-Engine, die das Geschehen filmreif aus jedem Winkel präsentiert und dabei in puncto Detailverliebtheit neue Maßstäbe setzt. Endlich dürfen Sie Ihren Kampfgeist auch in Nachtmissionen unter Beweis stellen. Nicht nur die Scheinwerfer der Fahrzeuge erhellen die Umgebung realistisch. Selbst kleinste Mündungsfeuer lassen das nahe Umfeld dank Dynamic Lighting naturgetreu erleuchten. Die so genannte Enigma-Engine sieht aber nicht nur genial aus. Das extrem wirklichkeitsnahe Sicht- und Schussweiten-Modell berechnet ununterbrochen sämtliche Außeneinflüsse physikalisch korrekt.

Dass der Wechsel von 2D- auf 3D-Grafik nicht mit dem Verlust von Details einhergehen muss, beweist Blitzkrieg 2 eindrucksvoll.

www.blitzkrieg2.de

DREI KAMPAGNEN = SPANNUNG ³

Mischung aus Action-Elementen und Stealth-Einlagen

BLITZKRIEG II

Ein Novum sind die drei Kampagnen. Sie spielen wahlweise auf russischer, deutscher oder amerikanischer Seite. 68 riesige Schlachten warten auf Sie. Zu viel wollen wir noch nicht verraten, aber sagen wir es mal so: Als amerikanischer Kommandant müssen Sie sich beispielsweise auf den Philippinen gegen die Japaner behaupten. Oder schlüpfen Sie lieber in eine russische Uniform, um den Reichstag einzunehmen? Das dynamische Missionssystem stellt den Spieler dabei vor die Wahl, in welcher Reihenfolge bestimmte Feldzüge absolviert werden. Sie mögen keine Verteidigungs-Missionen? Dann lassen Sie diese einfach weg! Sie sind der Feldherr und bestimmen, was passiert!



Bei Blitzkrieg 2 haben Sie nicht nur auf dem Schlachtfeld das Sagen, sondern auch zwischen den einzelnen Missionen. Mehr spielerische Freiheit geht kaum noch!



www.blitzkrieg2.de

REALISMUS OHNE ABSTRICHE

In Sachen Authentizität ging man keine Kompromisse ein!

Jedes noch so kleine Objekt entspricht seinem realen Vorbild. Von den Medaillen, die man Ihnen verleiht, über die 250 Waffen- und Einheiten-Typen, bis zu den Kampfhandlungen. Nur was sich echt anfühlt, funktioniert. So wird die Panzerung und Durchschlagskraft jeder Einheit lebensecht simuliert. Wer also mit Pistolen auf Sherman-Tanks feuert, sorgt höchstens für Kratzer im Lack. Das Beste: Wie in der Realität lernen Ihre Einheiten dazu und erwerben neue Fähigkeiten!

Ganze Gebäude-Blöcke dienen als perfekte Deckung für die Infanterie.

Die Vegetation eignet sich auch zur Tarnung, lässt sich aber leicht zerstören.

Bei entsprechendem Beschuss geben aber selbst dickste Mauern mal nach.

SPUR DER ZERSTÖRUNG

Immer in Deckung gehen! In Blitzkrieg 2 nutzen Sie die Umgebung zu ihren Gunsten. Häuser, Mauern und Vegetation eignen sich als Deckung. Doch wie in der Wirklichkeit lassen sich diese durch entsprechenden Beschuss zerstören. Vergessen Sie daher nie: Dank der hervorragenden künstlichen Intelligenz Ihrer Feinde sollten Sie sich nie in Sicherheit wähnen. Niemals!



Endlich kontrollieren Sie den Truppennachschub auch während eines Einsatzes. Dadurch entsteht ein noch dynamischeres Spielgefühl.

WO BLEIBT DER NACHSCHUB?

Wir stellen vor: Das neuartige Reinforcement-System!

Im Vorgänger konnten Sie die Truppenstruktur nur vor der Schlacht festlegen. Während der Kampfhandlungen war ein Management des Einheitennachschubs nicht möglich. Blitzkrieg 2 bietet ein vollkommen neues System, wodurch Sie jetzt auch mitten auf dem Schlachtfeld Truppen anfordern und organisieren. Dank des ebenfalls überarbeiteten Interfaces ist das kinderleicht – schließlich sollen Sie sich ja auf die Schlacht konzentrieren und nicht gegen komplizierte Menüs ankämpfen. Ebenfalls sehr wichtig: Luft-Einheiten werden nicht mehr nur angefordert, sondern aktiv vom Spieler kontrolliert.

BLITZKRIEG II

Zur Auswahl stehen 1 vs. 1 und 2 vs. 2. Ob Sie nun allein oder mit einem Verbündeten gegen den Feind vorgehen, ist eigentlich egal. Der Spielspaß stimmt nämlich bei beiden Varianten.

MESSE DICH MIT DEN BESTEN!

Der Mehrspieler-Modus lässt keine Wünsche offen!

Im Vorgänger gab es zwar eine Multiplayer-Option, doch der Schwerpunkt lag auf fesselnden Einzelspieler-Schlachten. Mehrspieler-Duelle liegen aber mittlerweile voll im Trend und dem trugen die Genies von Nival Interactive definitiv Rechnung. Die Spieler haben nun die Möglichkeit in 1-vs.-1- und 2-vs.-2-Battles gegeneinander anzutreten. Um dabei den maximalen Komfort zu ermöglichen, verzichtete man auf komplizierte Systeme à la Gamespy und Co. Stattdessen läuft alles auf Nival Interactives hauseigenen Servern. Es kommt aber noch besser! Eine eigene Online-Rangliste entfacht den nötigen Ehrgeiz, denn wer will seinen Namen nicht an der Spitze sehen? Für ausgeglichene Battles sorgt auf Wunsch das integrierte Matchmaking-System. Die Rangliste zeigt also nicht nur, wie Sie im Vergleich zu den anderen Spielern abschneiden. Das System sucht zudem gleichwertige Gegner für Sie aus. Ideal für Anfänger und Profis gleichermaßen.



Eine Online-Rangliste und ein ausgeklügeltes Matchmaking-System lassen Multiplayer-Herzen höher schlagen!.



Intuitiv zu handhaben und trotzdem tiefgründig genug: Der neue Editor erlaubt nicht nur das einfache Bauen individueller Karten, sondern auch die Kontrolle wichtiger Parameter wie etwa der Wetterverhältnisse. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

EIN ÜBERAUS MÄCHTIGES INSTRUMENT

Erschaffen Sie problemlos Ihre eigenen Schlachten!

Drei riesige Kampagnen, 68 fesselnde Missionen und ein fetter Multiplayer-Modus sind noch nicht genug? Wie wäre es dann mit einem Werkzeug, das die Motivationskurve ins Unendliche steigert? Freuen Sie sich mit uns über den genialen Blitzkrieg-2-Editor! Damit entwerfen Sie ganz einfach neue Schlachtfelder und erschaffen virtuelle Kriegsszenarien, ganz nach Ihren Vorlieben. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht. Anfängern wird der Einstieg nämlich durch ein übersichtliches Interface erleichtert und wer schon im Vorgänger per Editor werkelte, freut sich erneut über die umfangreichen Möglichkeiten. Hier bestimmen Sie nicht nur, wie die Karte aussehen soll und wo die Einheiten platziert werden – Sie haben die totale Kontrolle über alles! Sie entscheiden sogar über Details wie Windrichtung und -stärke. Ob es den Spielern gelingt, Missionen zu erstellen, die mit den Einzelspieler-Levels von Nival Interactive mithalten können? Das ideale Werkzeug hierfür steht Ihnen in Form des Editors jedenfalls zur Verfügung. Dieser liegt dem Spiel natürlich gratis bei. Sie sehen also: Der Herbst wird wirklich heiß!










G DATA
SECURITY

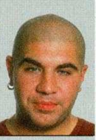
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... ist nicht sicher, ob er seine Sklaven unbeaufsichtigt zurücklassen soll, fährt aber trotzdem in den Urlaub.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat sich mit Expressversand *Winning Eleven 9* in Japan vorbestellt und lässt Lukasz vielleicht auch mal ein Tor schießen.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... muss es jetzt endlich rauslassen: Douglas Adams, Terry Pratchett und J.R.R. Tolkien sind scheiße!



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... kauft eine neue Küche, obwohl er niemals einen Fuß in eine solche setzen würde.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... freut sich auf die Antenne-Thüringen-Beachparty und einen schmackhaften Sex on the Beach.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... freut sich auf die Debüt-CD von Dead United und hängt in jeder freien Minute im Tonstudio herum.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... freut sich über den Fehler auf dem *Earth 2160*-Poster, wonach die Einheit „Decker" dem „Kacken von Sicherheitscodes" dient. Soso.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat kein Bock mehr auf die Visagen seiner Kollegen und macht deshalb Sommerurlaub.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... zitiert Einheimische, um das Sommerwetter in der verregneten Außenstelle zu beschreiben: „In Vancouver bräunt man nicht, man rostet."

Krabbelgruppe



In der PC ACTION-Redaktion ist die Käferplage ausgebrochen. Und dabei meinen wir nicht Herrn Hesses neue Karre.

Wollner: Geil, ich darf endlich das Spiel zu meinem Lieblingsfilm zocken!

Hesse: Echt? Aber das Spiel *Afterburner* gibt es doch schon seit Jahrzehnten?!

Ciszewski: Mensch, Hesse. Wollner meint doch *Starship Troopers*. Im Spiel dazu ballern Sie mehr Käfer kaputt, als in Mexiko je vom Band rollten. Ob man da auch andere Autos zerstört, weiß ich leider nicht.

Bigge: Ich höre wieder diese Stimmen in meinem Kopf. Sie sagen: „Erst alle entlassen und dann umbringen!" Andererseits ist es heutzutage schwer, billige Sklaven zu finden.

Brehme: Ich will aber noch nicht sterben! Dann kann ich *Codename: Panzers –Phase 2* nicht noch mal auf „Schwer" durchspielen!

Bertits: Eben! Bringen wir doch lieber den dicken Iscitürk um die Ecke! Der durfte bei Vivendi *F.E.A.R.* zocken und mit dem Produzenten plauschen. Das ist so ungerecht. War's wenigstens gut?

Iscitürk: Ich Depp! Ich fragte den Typen dauernd, warum das Spiel „Vier" heißt und nicht „Fünf" oder „Drei"! Jetzt versteh' ich, warum er beim Interview weinte.

Fränkel: Ich bin doch gar nicht tot. Warum also befinde ich mich bereits in der Hölle? Und wo kommen die ganzen Käfer her? Woooollneeeer!


XPS
DELL


XPS

XPS bereit.

Inspiron™ XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 780 (2.26 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB), Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

2.749 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 87,97 €[2]

E-Value™: PPDE5-N08XP5a

Gesamtwertung SEHR GUT – PC Magazin 7/05

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] **+ 255 €**
- Windows® XP Professional (OEM[3]) **+ 70 €**
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) **+ 290 €**

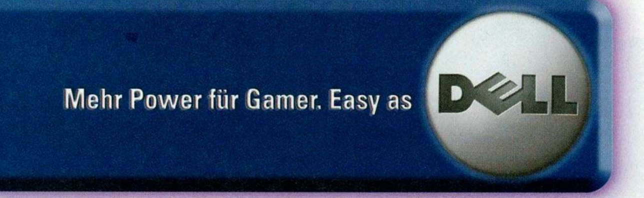
Jetzt kaufen, erste Rate ab Februar 2006 zahlen[2]



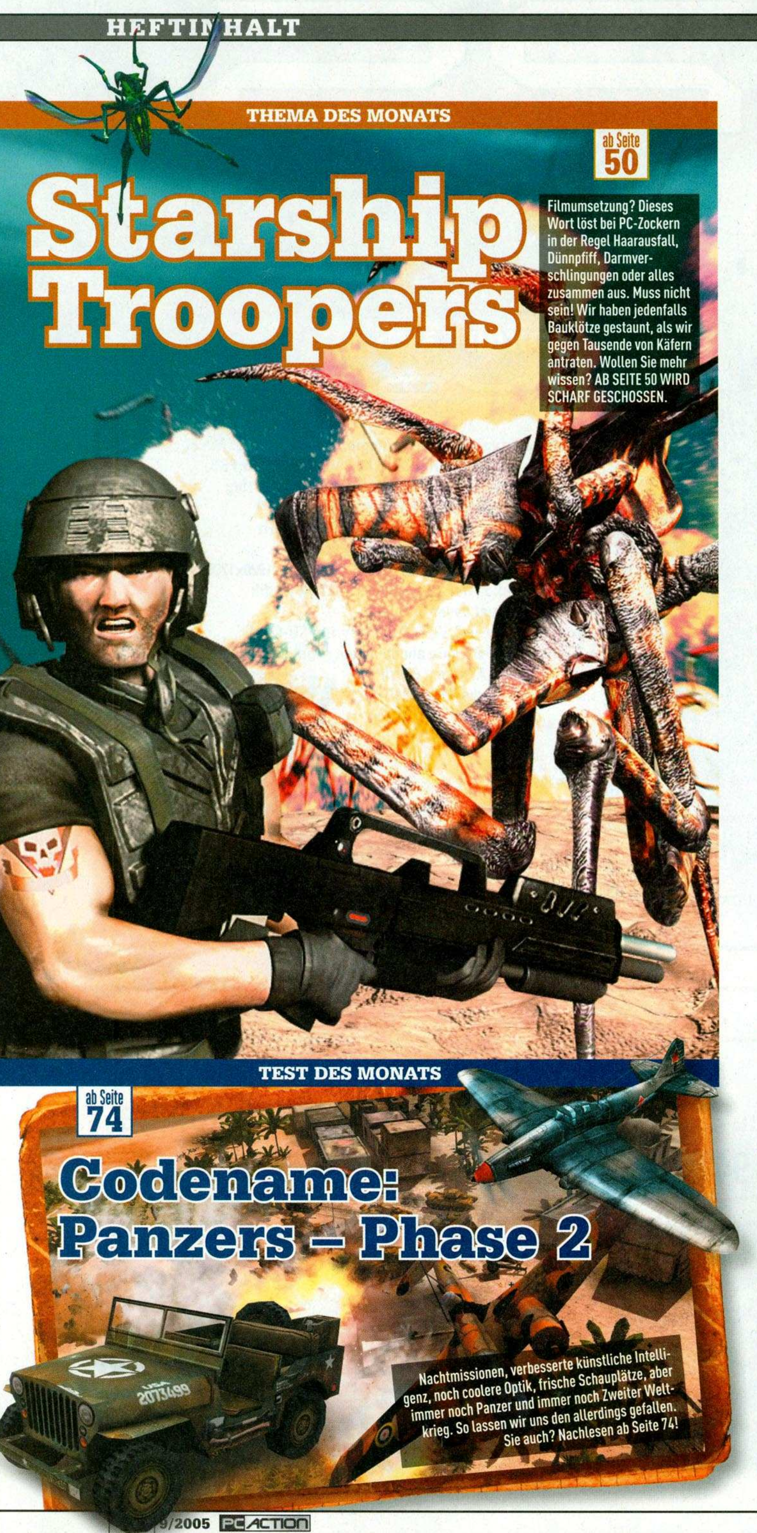
Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 1 94 33 55** Geschäftskunden **0800 / 4 34 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch







PC ACTION
ANSCHRIFT DER REDAKTION: 9/2005
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

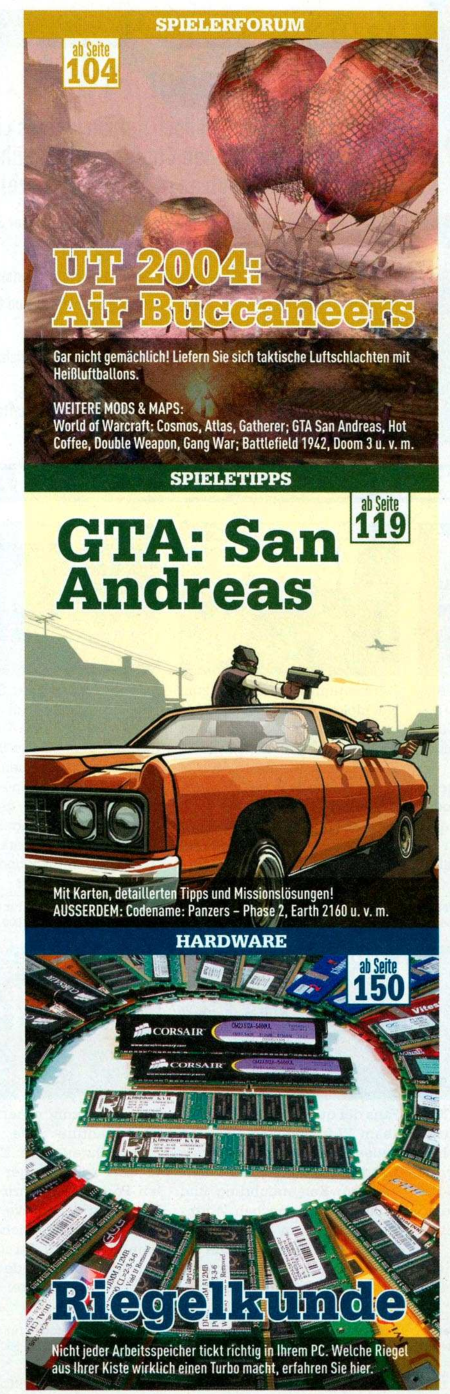
TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp



SPIELE IN DIESEM HEFT



VOLLVERSION

Fußballmanager Pro

Gegen Sie ist Uli Hoeneß doch nur ein kleines Licht! Jetzt klettern Sie auf den Chefsessel und führen einen Bundesliga-Club an die Tabellenspitze!

- Tolle 3D-Engine für bis zu vier Spiele auf einem Bildschirm
- Über 50 neuartige Motivationskarten
- Umfangreiche Statistiken und Optionen für Profis
- Berechnung aller Spiele gleichzeitig
- Integrierter Editor
- Bis zu vier Manager wirtschaften an einem PC um die Wette

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Sportmanager
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	fussballmanager-pro.de

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

ABSOLUTE BLUE 1.5



Die neue Demo des 2D-Ballerspiels verbessert viele Details – Kollisionsabfrage und Punktesystem sind optimiert. Während der Mission rüsten Sie Ihr Schiff mit höherer Schusskraft, Wendigkeit oder Turbo-Geschwindigkeit aus. Die Vollversion bekommen Sie derzeit ausschließlich unter www.intermediaware.de.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 500 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD

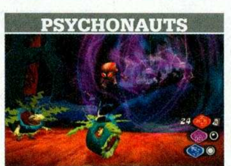
BATTLEFIELD 2



Die zeitlimitierte Demo zum Nachfolger von *Battlefield 1942* und *Battlefield Vietnam* bietet Mehrspielerspaß mit bis zu 32 Zockern auf der Karte Gulf of Oman. Auch Solisten kommen nicht zu kurz: Ein Spiel gegen Bots ist möglich. Sie kämpfen aufseiten der USA oder der MEC, eine Koalition aus dem Mittleren Osten.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 546 MByte HD

PSYCHONAUTS



Psychonauts entführt Sie in ein Lager für Kinder mit paranormalen Fähigkeiten. Die Demo gibt mit dem „Basic Braining" für Hochbegabte einen Einblick in das abgedrehte Spielgeschehen. Version 1.02 der Demo bringt Verbesserungen in der Steuerung und Kameraführung, was den Überblick und die Orientierung erleichtert.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD

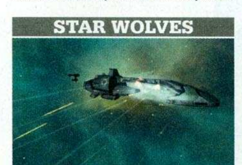
RADSPORT MANAGER PRO – SAISON 05-06



In der Demo zur neuesten Ausgabe vom *Radsport Manager Pro* steuern Sie auf einer Etappe des Giro d'Italia neun Fahrer vom Team CSC. Während des Rennens gilt es, Ausdauer, Energie und Verpflegung der Fahrer im Griff zu behalten. Sie können voll auf Angriff fahren oder mit Geschick taktieren.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD

STAR WOLVES



In einer Zeit, in der sich Korruption bereits im ganzen Universum ausgebreitet hat, sind Sie als Kopfgeldjäger in der Galaxie unterwegs. Die lokalisierte Fassung der Demo des Echtzeit-Strategie-Titels *Star Wolves* verfügt über Tutorial und drei einfache Missionen. Ihre Fertigkeiten stellen Sie selbst zusammen.

Mindestvoraussetzung für die Demo: Pentium 3 mit 800 MHz, 525 MByte HD

WORMS 4: MAYHEM



Fans der quirligen Würmer von Team 17 freuen sich über den neuesten Teil des spaßigen Runden-Strategiespiels. Verbesserte Kameraführung und Online-Modus machen *Worms 4: Mayhem* zum kurzweiligen Spaß. In der Demo wählen Sie zwischen Mission und schnellem Spiel. Auch den Mehrspieler-Modus dürfen Sie testen.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 260 MByte HD

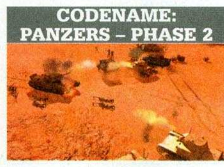
LULA 3D



Die Demo zum scharfen Erotik-Adventure *Lula 3D* gewährt Ihnen tiefe Einblicke in den Alltag einer virtuellen Pornoproduzentin. In der Verfolgerperspektive steuern Sie die kurvenreiche Blondine durch die Straßen von San Francisco und decken die Entführung von drei Darstellerinnen auf.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 550 MByte HD

CODENAME: PANZERS – PHASE 2



Herausgeber CDV schickt eine Demo des Taktikknüllers *Codename: Panzers – Phase 2* voraus, um Sie auf die neuen Einsätze einzuschwören. Und das gelingt hervorragend. Die vorliegende Demoversion beinhaltet eine Mission, die Hobbystrategen alles abverlangt und für zahlreiche Spielstunden sorgt.

Mindestvoraussetzung für die Demo: 1 GHz, 256 MByte RAM, 660 MByte HD

Weitere topaktuelle Demos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD

WORLD OF WARCRAFT: COSMOS

HALF-LIFE 2: THE HIDDEN

UNREAL TOURNAMENT 2004: AIR BUCCANEERS

GTA: SAN ANDREAS – HOT COFFEE 2

DOOM 3 MAP-PACK

WORLD OF WARCRAFT: ATLAS

ACT OF WAR MAP-PACK



NEXUIZ (NUR AUF AB-18-DVD)

FOOD FORCE

GLANS

STARGUNNER

THE WHITE CHAMBER

THE EYE OF THE KRAKEN

TETRIS 2005

VYROX

EBENFALLS AUF DVD:

WORLD OF WARCRAFT
- GATHERER
- QUESTFADE
- SELL VALUE
- STANCE SETS
- WEAPON QUICK SWAP

GTA: SAN ANDREAS
- BLUE SKY
- DOPPELTE WAFFEN
- ENHANCED TIRE TRACTION
- GANG WAR
- NO CASH 4 CLOTHES
- SANGA

DVD-INHALT

VOLLVERSION:
Fußballmanager Pro

DEMOS:
Absolute Blue v.1.5
Airstrike 3D 2
Battlefield 2
Codename: Panzers – Phase 2
Lula 3D
Psychonauts v.1.02
Radsport Manager Pro – Saison 05-06
Rhem 2
Star Wolves
Worms 4: Mayhem

VIDEOS:
News:
Dungeon Siege: Copperhead – Retaliation
Half-Life 2: Eclipse
Half-Life 2: The Hidden
Unreal Tournament 2004: Air Buccaneers
Vorschau:
Fahrenheit
Runaway 2
Starship Troopers
Jetzt im Handel:
Area 51
Codename: Panzers – Phase 2
Cross Racing Championship 2005
GTA: San Andreas
Lula 3D
Radsport Manager Pro – Saison 05-06
Worms 4: Mayhem
Reportage:
Brothers in Arms: Earned in Blood
Hitman: Blood Money
Spezial:
Battlefield 2: Flugschule
Codename: Panzers – Phase 2 (hochauflösendes Video im Datenbereich)
Juli-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + CompuBabe/Outtakes

Trailer:
Age of Conan
Age of Empires 3
Alan Wake
Ankh
Battlestations Midway
Blitzkrieg 2
Call of Duty 2
Call of Juarez (Nur auf Ab-18-DVD)
Codename: Panzers – Phase 2
Fahrenheit
GT Legends
GTA: San Andreas
Metal Dust
Moto GP 3
Myst 5
Secret Files Tunguska
Singles 2
Starship Troopers
Tabula Rasa
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Movies
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

SPIELERFORUM:
Act of War
Doom 3
Dungeon Siege
Gratisspiele (Nexuiz: nur auf Ab-18-DVD)
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Unreal Tournament 2004
World of Warcraft

TIPPS & TRICKS:
Battlefield 2
Earth 2160
GTA: San Andreas

PATCHES:
Act of War: Direct Action v.1.05 (int)
Anarchy Online v.15.9.4 von v.15.9.3 (int)
Anarchy Online: Shadowlands v.15.9.4 von v.15.9.3 (int)
Boiling Point: Road to Hell v.1.1 (eu)
Dungeon Lords v.1.3 (d)
Earth 2160 v.1.2 von v.1.1 (d)
Far Cry v.1.32 von v.1.31 32-Bit-Version (d)
Flashpoint Germany v.1.03 (d)
Imperial Glory (Intel Chipset fix)
Neverwinter Nights v.1.66 (d)
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark v.1.66 (d)
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide v.1.66 (d)
Silent Hunter 3 v.1.4 (d)
SWAT 4 v.1.1 (d)
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut 1.1 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55
WinXP 2000
Athlon 64 Cool'n'Quiet-Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.6
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 71.89
Nvidia Forceware 77.72
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4-SLI-Intel-Edition v.7.13
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.456vp1
Via Hyperion Pro v.500A

TOOLS & EXTRAS:
Adobe Reader 7.0
Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.30
Aufrüstrechner CPU v.1.1
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home-Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
Gamers.IRC 4.36
McAfee Avert Stinger v.2.5.4
Mozilla Firefox v.1.0.4
Power DVD (Trial)
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23
Thunderbird v.1.0.2
Wallpapers
WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

TOP NEWS


»Ich räche mich an Steinhäusern!«

Die Haus-Meister kommen

Rein! Saubermachen! Raus! In FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS lernen Sie sogar, wie echte Soldaten in Gebäuden aufräumen.

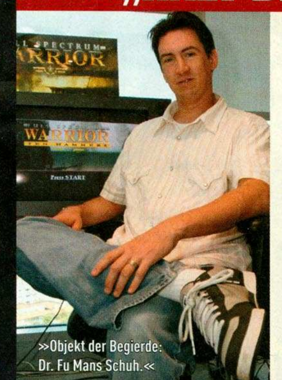

»Infan-Teri Hatcher spielt nicht nur in *Desperate Housewives* mit.«


»Halt die Klappe! Keine Angst, da kommt keiner rein.«

Echtzeit-Strategie | *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* entwickelt sich prächtig! Woher wir das wissen? Ganz einfach: Wir flogen nach Los Angeles, um uns persönlich ein Bild davon zu machen. Auch wenn der Titel erst im Januar 2006 erscheint, behaupten wir schon jetzt, dass der Vorgänger locker übertroffen wird. Zwar erfand Pandemic das Spiel nicht neu, aber dafür wurde so ziemlich jeder Aspekt überarbeitet und verbessert. Das beginnt damit, dass Sie jetzt auch Fahrzeuge wie etwa Panzer befehligen. So ein Teil macht nicht nur große Löcher, sondern dient wie in der Realität als mobile Deckung für die Infanterie. Sieht ein wenig so aus, als würden wir unserem ordentlich gepolsterten Redaktionstürken hinterherspazieren. Neu ist auch, dass Scharfschützen Ihre Teams ergänzen und sogar Spähtrupps kommen zum Einsatz. Dass Ihre Männer jetzt nicht mehr nur im Freien agieren, sorgt ebenfalls für mehr Abwechslung. Zwar sind nicht alle Gebäude begehbar, doch wenn es das Missionsdesign erfordert, sichern Sie Häuser und platzieren sogar Schützen an den Fenstern, um die Umgebung zu sichern. Geplant ist auch, dass bis zur Veröffentlichung im Januar Zivilisten die Krisengebiete bevölkern. Mehr dazu im Interview (unten). AHMET ISCITÜRK

Info: www.fullspectrumwarrior2.de

INTERVIEW „HALT DIE KLAPPE, ICH WILL DEN FILM SEHEN!"



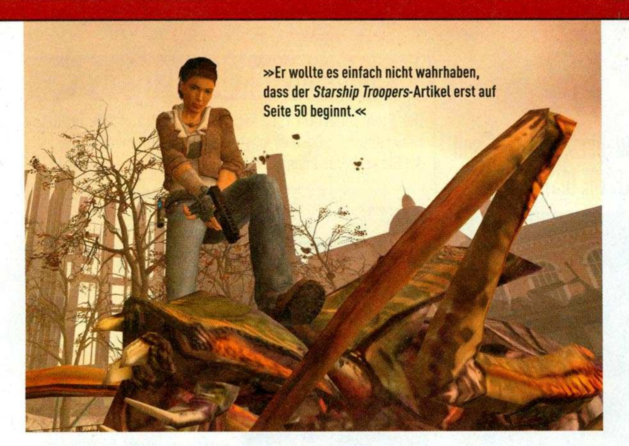
»Objekt der Begierde: Dr. Fu Mans Schuh.«

William Henry Stahl (Foto), Game-Director von Pandemic, über *Full Spectrum Warrior* und vorlaute Ehefrauen.

PC ACTION Erklären Sie uns bitte das etwas ungewöhnliche Spielkonzept von *Full Spectrum Warrior*?
W. H: STAHL: *FSW* war ja einst eine reine Armee-Entwicklung, also wurden wir in eine besondere Richtung gezwungen. Da wir anfangs nur für die Armee arbeiteten, musste sich niemand darum sorgen, ob das Spiel später zu vermarkten wäre. Man wollte ein Spiel, in dem Soldaten intuitiv und flott steuerbar sind. Die Auftraggeber hatten Titel wie *Rainbow Six* und *Hidden & Dangerous* gespielt und wollten etwas Ähnliches. Da *Full Spectrum Warrior* als Trainingsprogramm für Soldaten gedacht war, sollten alle Spiel-Aktionen auch leicht in die Realität umsetzbar sein. Deswegen schießt man in dem Spiel nicht direkt selbst, denn diese Fähigkeit kann ein Videospiel nicht wirklich lehren. Bei Taktik und Strategie funktioniert das aber umso besser. Das Spiel bringt Ihnen etwa bei, wie Sie gute Deckung von schlechter unterscheiden.

PC ACTION Waren Sie beim Militär?
W. H. STAHL: Bis 2000 hatte ich gar keine militärischen Erfahrung, doch dann habe ich meine persönliche Grundausbildung durchgemacht. Wenn ich mit meiner Frau einen Kriegsfilm schaue, platzt mir hier und da schon mal heraus: „So halten die ihre Waffen in echt doch nicht!" Meine Frau sagt dann nur: „Halt die Klappe, ich will den Film sehen."

PC ACTION Wie wirkt es sich aus, dass Sie Zivilisten ins Spiel integrieren?
W. H. STAHL: Es beeinflußt den Spielverlauf, wenn Sie Zivilisten schaden. Man könnte Ihnen zum Beispiel zur Strafe den Helikopter wegnehmen. Der Kompanieführer gibt Ihnen keine so mächtige Waffe, wenn Sie damit Zivilisten töten. Als Spieldesigner ist es nicht meine Aufgabe, den moralischen Zeigefinger zu heben. Wenn Sie also einen Bus mit Kindern zerschießen wollen, sollten Sie das tun dürfen. Ich kann keinen direkten Einfluss auf die Moral des Spielers nehmen, sorge aber dafür, dass sich einer Ihrer Soldaten deswegen richtig mies fühlt. Wenn Sie also virtuelle Kinder in einem Bus töten, dann übergibt sich zum Beispiel Soldat Jones, schießt schlechter oder bleibt hinter der Truppe zurück. Der Grund? Er hat eine Frau und zwei kleine Kinder, die daheim auf ihn warten. Wir haben dieses Prinzip zwar noch nicht im Spiel umgesetzt, planen es aber.


»Er wollte es einfach nicht wahrhaben, dass der *Starship Troopers*-Artikel erst auf Seite 50 beginnt.«

Schieß endlich los!

Auf Frauen wartet man länger. Und da Alyx im ersten HALF-LIFE 2-Add-On AFTERMATH kräftig mitmischt, dauert's noch bis zum Kampfeinsatz.

Ego-Shooter | Spätestens Ende des Jahres gibt es ein Wiedersehen mit Dr. Kleiner, Gordon Freeman, Alyx und dem G-Man. Letzterer beendete Herrn F.s Abenteuer im Hauptprogramm recht abrupt. Deshalb soll das Add-on *Aftermath* laut Entwickler Valve direkt an *Half-Life 2* anknüpfen. Umfang? „Eine Episode", also ist *Aftermath* kürzer als das Original. Dafür soll Gordon mehr Zeit mit seinen Freunden verbringen dürfen, die neue Tricks auf Lager haben. Klar, noch immer treten Sie gegen Combines und Zombies in City 17 an. Die sehen dank verbesserter Hell-Dunkel-Spielereien noch bedrohlicher aus. Fans testen vielleicht schon im nächsten Monat den kostenlosen Bonuslevel *Lost Coast*. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.half-life2.com


»World of Warcraft: Der Schurke links setzt zum Kampffurz +3 an.«

Vorsicht, satanische Ferse!

Als Agent in DIABOLIQUE – LICENCE TO SIN sind Sie nicht nur Kampfsportler und Schützenmeister, sondern auch der Teufel in Person.

Action | Brave Jungen kommen in den Himmel, böse überall hin: *Bei Diabolique – Licence to Sin* schlüpfen Sie in die Rolle eines Elite-Agenten, der gleichzeitig der Teufel ist. Er kämpft gegen die himmlischen Heerscharen, um das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wieder herzustellen. Als Kreatur der Finsternis kann er nicht nur Computer hacken und mit Fäusten und Waffen umgehen, er besitzt auch übernatürliche Kräfte. Der Held kann sich beispielsweise unsichtbar machen und von Seelen ernähren. Ferner ist er nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern auch in Fahrzeugen – das Spiel bietet also auch Rennspielelemente. Erscheinen soll der Titel im 1. Quartal 2006. HARALD FRÄNKEL

Info: www.diabolique-game.com

LIES MICH!

EVIL DEAD REGENERATION

Action | Die Horror-Kultfigur Ash (*Tanz der Teufel*) ärgert sich nicht mehr mit dem Necronomicon (dem Buch der Toten) herum. Stattdessen landet er in der Irrenanstalt, wo der Psychiater Dr. Vingo seine perversen Experimente durchführt. Natürlich ist die Kacke bald am Dampfen und Ash darf das Ganze ausbaden. Wichtigstes Utensil: die Kettensäge. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie den nicht gerade zimperlichen Helden durch abgefahrene Örtlichkeiten, filetieren Psychopathen, reichern diese auf Wunsch mit Blei an und lösen einfachste Rätsel. Die unkompliziert spaßigen Vorgänger des blutigen Action-Spektakels sind nur auf Konsole erhältlich. *Evil Dead Regeneration* erscheint im September auch für PC. Ob und wie stark man das Ganze für den deutschen Markt schneidet, steht noch nicht fest. (AI)


»Sägen oder Flug? In diesem Fall beides.«

Info: www.evildeadregeneration.com

SUPREME COMMANDER

Echtzeit-Strategie | Gas-Powered-Games-Chef Chris Taylor arbeitet mit an einem inoffiziellen *Total Annihilation*-Nachfolger namens *Supreme Commander*. „Der Titel soll eine aufregende und zugängliche Spiel-Erfahrung mit unvergleichlicher Tiefe bieten, während der Zocker dabei aber jederzeit die volle Kontrolle über den gewaltigen Kriegsschauplatz behält", gibt sich Taylor enthusiastisch. Termin: irgendwann 2006! (AI)

Info: www.gaspowered.com

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Echtzeit-Strategie | Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel? Keine Vorurteile, bitte! *Rise & Fall* erscheint Ende 2005 und bietet eine dicke Innovation. Während sich die Kriegsparteien (Griechen, Perser, Ägypter und Römer) in der Massenschlacht die Fuge dichten, dürfen Sie jederzeit ins Geschehen hineinzoomen und wie in einem Hack & Slay (für Laien: Metzelspiel) durch den Feind schnippeln. Dabei fällt vor allem positiv auf, dass die Schlachten sowohl aus der typischen Vogelperspektive als auch in der nahen Verfolgeransicht ziemlich geil aussehen. Die so genannte *Titan 2.0*-Engine hat also einiges auf dem Kasten. Die gute Nachricht für Mehrspieler-Freunde: Bis zu acht menschliche Spieler hauen sich in der virtuellen Antike auf die Glocke. (AI)


»Ägypten her oder Ä gibt'n nicht her. Gib halt her, du Arsch!«

Info: www.stainlesssteelstudios.com

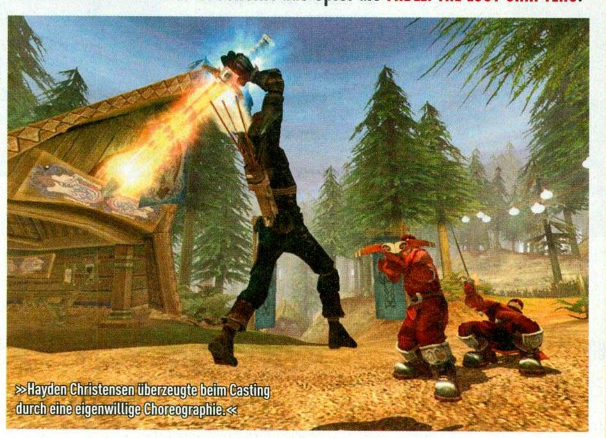
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	GTA: San Andreas	Take 2
2	▲	NEU	Battlefield 2	EA
3	▼	1	Earth 2160	Zuxxez
4	▼	2	World of Warcraft	Vivendi Universal
5	▼	3	Half-Life 2	Vivendi Universal
6	▼	4	Guild Wars	Flashpoint
7	▼	5	Stronghold 2	Take 2
8	▲	10	Die Sims 2	EA
9	▼	6	KoTOR 2	Activision
10	▼	7	Empire Earth 2	Vivendi Universal

Quelle: SATURN

Absprung geschafft

Das Ende kam plötzlich und unerwartet. In der Xbox-Version. Am PC soll alles besser sein. Hier erscheint das Spiel als FABLE: THE LOST CHAPTERS.

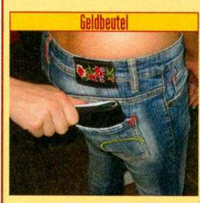

»Hayden Christensen überzeugte beim Casting durch eine eigenwillige Choreographie.«

Action-Rollenspiel | Unter den Fittichen von *Black & White*-Papa Peter Molyneux tüftelt Lionhead an der stark erweiterten PC-Version von *Fable*. Der Beweis, dass die Arbeit vorangeht, erreichte uns per Post: Vor wenigen Tagen flatterte auf vier CDs eine Vorabversion herein. Das Spiel erscheint im Herbst mit zusätzlichen Rätseln, Monstern und Gegenständen. Ein wenig ruckelig läuft das Ganze noch und die Grafik ist für PC-Verhältnisse auch nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Die Spielewelt an sich fesselt aber wie eh und je. Wer das Rätsel um den Mörder seines Vaters löst, dürfte einige vergnügliche Stunden hinter sich bringen. JOACHIM HESSE

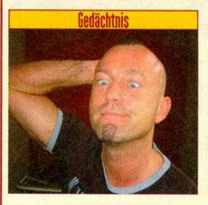
Info: www.lionhead.com

Die schlimmsten Verluste

Der *Fable*-Untertitel *The Lost Chapters* bedeutet „die verlorenen Kapitel". Doch es existieren viel schlimmere Dinge, die Sie verlieren können. Wir präsentieren Ihnen die Top 3.


Geldbeutel

Ein Griff in die Gesäßtasche, kalter Schweiß bricht aus: „Wo ist mein Portemonnaie?" Eine Situation, die jeder kennt – außer, er ist ein pedantischer Roboter oder ein armer Schlucker. Der Verlust der Geldbörse ist für den Europäer gleichbedeutend mit dem sozialen Tod, da neben Bargeld mindestens 1.283 Seiten mit Quittungen, Telefonnummern, Ausweisen und anderem Schnickschnack in dem Allround-Utensil lagern.


Gedächtnis

Der negative Beigeschmack einer Amnesie kommt daher, weil es den Menschen zu gut geht. Der Verlust von Erinnerungen an ein tolles Leben, den knackigen Ehepartner und den Code des Schweizer Nummernkontos schmerzt natürlich. PC ACTION-Redakteure hätten es leichter, sich mit einen Gedächtnisverlust anzufreunden. Und sei es nur, um die Gesichter der hässlichen Kollegen vergessen zu können.

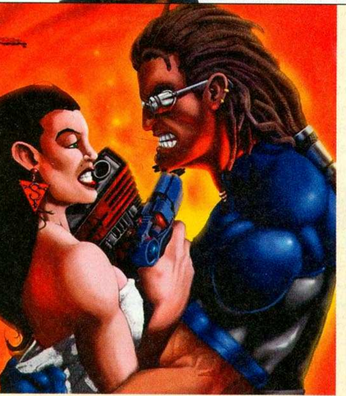

Unschuld

Foto: action press

Der Verlust der Unschuld hat besonders für das weibliche Geschlecht wenig Positives: Er tut weh, macht oft dick und bedeutet in manchen Kulturkreisen, dass einen der Bruder steinigt. Prominente wie Footballstar O.J. Simpson oder der King of Popp Michael Jackson bezahlen deshalb ein Heidengeld, um vor Gericht ihre Unschuld zu behalten. Falls Sie in diesem Text einen Fehler finden: Wir sind unschuldig!

Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BREMST DIE EPISODENFORMAT-AUFGEREGTHEIT


»Lenny Kravitz wurde Opfer der Rasta-Fahndung.«

Auf Wiedersehen!

Seit jeher gibt es gewisse modische Branchenphrasen, die man einfach nur mit vergeistigtem Blick ins Bierglas murmelt, um sofort anerkennendes Raunen in Spieleindustrie-Zirkeln zu ernten. In den Neunzigerjahren war „Online ist die Zukunft" immer für Ehrfurcht gut, aktuell ist „Franchise-Potenzial" ein Bringer. Der zeitresistenteste Trendbegriff-Klassiker scheint aber „Episodic Content" (deutsch etwa: Episodenformat) zu sein. Die Idee: Nach dem Vorbild einer Fernsehserie verkauft man preiswert ein Spiel in mehreren kleinen Häppchen, am besten online direkt an den Kunden. Klingt toll, nur gemacht hat es keiner. Doch seit kurzem ist zumindest das Direktvertriebsproblem gelöst. Valve etablierte den Onlinedienst *Steam* als komfortable Methode, um sich *Half-Life 2* direkt vom Entwickler auf die Platte zu saugen. Ritual Entertainment geht einen Schritt weiter und will diesen Kanal nutzen, um seinen neuen 3D-Shooter *Sin 2* exklusiv als Episodenformat anzubieten. Also alle paar Monate ein Kapitel mit um die sechs Stunden Spieldauer für voraussichtlich weniger als 20 Dollar. Das Konzept klingt klasse, ist aber nicht ohne Tücken. Ich habe schon Probleme, mich nach einer Woche Pause wieder in die nächste *24*-TV-Folge reinzudenken – wie nervig ist es da, nach einigen Monaten Unterbrechung wieder in Steuerung und Spielgefühl der Spielepisoden-Fortsetzung reinzukommen? Entwicklerteams können auch jegliche „Endlich fertig"-Mentalität knicken, denn ohne verlässliche Termine für den Episoden-„Sendeplan" lässt sich nur wenig vorfreudige Spannung aufbauen. Außerdem bleiben Zweifel an den Fähigkeiten der meisten Spielemacher, wirklich fesselnde Storys auszuköcheln. Ich freue mich über die Innovationslust bei diesem Vorhaben, aber andererseits scheint es schon seine Gründe zu haben, dass „Episodic Content" seit Jahren als unrealisiertes Konzept in der Spieleszene vor sich hin moderte.


>>Du hast mich falsch verstanden! Du solltest mir nicht deinen großen Himmel zeigen, Detlef!<<

Capri! Sonne!

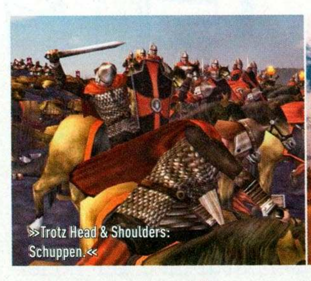
Frage: Was ist geiler, als mit einem Ford Capri in den Sonnenuntergang zu brausen? Antwort: 10tacles GT LEGENDS zocken!

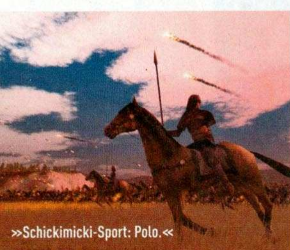
Rennspiel | Endlich mal wieder ein Rennspiel, in dem die echten Klassiker aus der Garage fahren. Was unsere Glückseligkeit aber in ungeahnte Höhen treibt, ist die Tatsache, dass *GT Legends* von den *GTR*-Machern kommt. Laut 10tacles' Marcel Jung dürfen wir uns auf einiges gefasst machen: „Die größte Weiterentwicklung zum Vorgänger *GTR* ist neben der Grafik die KI, die ebenfalls um die Kurven driftet und besonders beim Überholen und Überholtwerden wesentlich menschlicher reagiert und schon mal die Lücke dicht macht. Ein weiterer Höhepunkt ist der Karriere-Modus, der einen wesentlich leichteren Einstieg in die Welt des Motorsports bietet als *GTR*. Diesen Modus fanden Neulinge oft zu schwer." Rennspiel-Fans können sich auf der Games Convention in Leipzig (18. bis 21. August) ein Bild von der *GT Legends*-Qualität machen. Wo genau? Halle 3, Stand B 02. Wir sind auf jeden Fall vor Ort! AHMET ISCITÜRK

Info: www.10tacle.de

Wenn drei sich reiten

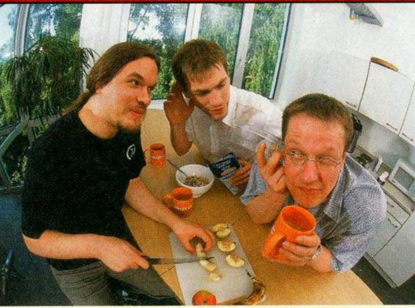
Drei Parteien satteln auf und kloppen sich in den Massenschlachten von ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION die Birnen zu Brei. Gut so!


>>Trotz Head & Shoulders: Schuppen.<<


>>Schickimicki-Sport: Polo.<<

Runden-Strategie | Wir schreiben das Jahr des Herrn 363 A.D. Der letzte gesamtrömische Kaiser Julian Apostata hat seinen Löffel abgegeben. Während das Reich im Chaos zu versinken droht, machen sich die Barbaren und Perser auf, den gebeutelten Römern den Todesstoß zu versetzen. Als Anführer der drei verfeindeten Parteien oder eines von zehn weiteren Völkern nehmen Sie ab Oktober in Creative Assemblys Erweiterung *Barbarian Invasion* zu *Rome: Total War* die Zügel in die Pfoten. Außer mit neuen Einheiten haben Sie nun auch mit Rebellionen und Religionen zu tun. Aufstände sind schnellstmöglich niederzuschlagen. Besonders interessant: Der Senat rückt weiter in den Hintergrund und Sie haben es nun selbst in der Hand, welcher Aufgabe Sie sich widmen, ohne dem Zorn der politischen Führung ausgeliefert zu sein. ANDREAS BERTITS

Info: www.totalwar.com



GERÜCHTE KÜCHE

Kaum ist die PC-Version von *GTA: San Andreas* im Handel, munkelt die Szene bereits über einen eventuellen Nachfolger. Wir sind der Sache nachgegangen.

Mit weltweit über 32 Millionen verkauften Exemplaren ist Rockstars *Grand Theft Auto*-Reihe die aktuell erfolgreichste Videospiel-Serie. Bereits kurz nach Veröffentlichung der PC-Version stellt die französische Webseite *Jeux-France* ein Bild ins Netz, das angeblich bereits vom nächsten Teil stammt. Schon länger gibt es Gerüchte, dass die erfolgsverwöhnte Software-Schmiede an einem *GTA Europe* werkelt, doch über den genauen Namen gibt es noch keine Informationen. Auch nicht auf der genannten Internet-Seite. Dafür melden die Franzosen, dass die neue *GTA*-Spielewelt rund sechsmal größer ausfallen soll als bei *San Andreas*, was die Spekulationen um ein *GTA Europe* weiter anheizt. So groß? Vielleicht ein wenig zu viel des Guten. Schließlich fuhr man bereits in *San Andreas* nicht selten über zehn Minuten in der Pampa herum, um den nächsten Auftraggeber zu treffen. Außerdem soll das neue Gangster-Abenteuer die Online-Fähigkeiten der Konsolen der nächsten Generation (und damit auch die der PCs) verstärkt nutzen. Was das genau bedeutet, ist ebenfalls noch unklar, aber ein Mehrspieler-Online-Rollenspiel im *GTA*-Gewand wäre bestimmt ein Spaß! Stellen Sie sich mal vor, dass Hunderte von Spielern gleichzeitig in einer Großstadt herumstreunen, sich gegenseitig über den Haufen ballern beziehungsweise im Koop-Modus Aufträge gemeinsam erledigen! Virtuelle Anarchie! Vonseiten der Entwickler existiert keine Stellungnahme zu dem mysteriösen Screenshot, aber das ist man ja vom amerikanischen Entwicklerteam gewöhnt. Laut Hersteller ist mit *San Andreas* die Trilogie komplett. Gut möglich also, dass es sich beim kommenden Titel nicht um *GTA Europe*, sondern um *GTA 4* handelt. Das Bild lässt vermuten, dass man der Reihe eine neue Grafik-Engine mit einer nicht mehr ganz so comicartigen Optik spendiert. Na, das ist doch mal was Neues! RALPH WOLLNER

Info: www.jeux-france.com


>>Demnächst von EA: *Fenster Sims.*<<









CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO



Machen Sie sich bereit für actiongeladene Strategie!

Kämpfen Sie an der Seite Ihrer Truppen in der Gluthitze der Sahara oder den stürmischen Höhen der italienischen Alpen.

Setzen Sie Ihr strategisches Können ein, um bei Tag die Oberhand zu gewinnen und nutzen Sie die Dunkelheit für Überraschungsangriffe.

Holen Sie sich den Sieg!

LIES MICH!

HEROES OF THE PACIFIC


»Fliegt nach Süden: Ventilator.«

Flugsimulation | Die Japaner haben eine Menge drauf. Sie können DVD-Player zusammenlöten und machen die schönsten Urlaubsfotos. Und rupfen gern Hühnchen mit den Amis. Das bewiesen Sie ja schon 1941 mit dem Überfall auf Pearl Harbor. In der Action-Flugsimulation *Heroes of the Pacific* von Entwickler IRGurus brettern Sie mit mehr als 35 authentischen Militärmaschinen der japanischen und US-Streitkräfte durch 26 Missionen. Diese sind realen Einsätzen der US Navy im Verlauf des Pazifikkrieges nachempfunden. Bis zu 150 Flugzeuge tummeln sich gleichzeitig am Himmel. Da freut sich bestimmt im September (nicht nur) die US-Luftraumüberwachung! (MB)

Info: www.codemasters.de/heroes

SIN EPISODES

Ego-Shooter | Gibt es mehr als sieben Sünden? Das erfahren Sie bald. Im Winter soll die erste Folge von Ritual Entertainments *Sin Episodes* erscheinen: *Emergence*. Ohne Internet geht da aber wieder mal nichts. Die Fortsetzung des Shooters von 1998 kommt wohl nur über Valves Steam und benutzt auch deren *Source*-Engine. Für 20 Dollar pro Kapitel kraulen Sie in der Rolle von Colonel John R. Blade erneut die schnuckelige Wissenschaftlerin Elexis Sinclaire an den Hupen. Diesmal kämpfen Sie aber nicht allein. Hacker JC und Infiltrationsexpertin Jessica Cannon gehen Ihnen zur Hand. Fett! (MB)

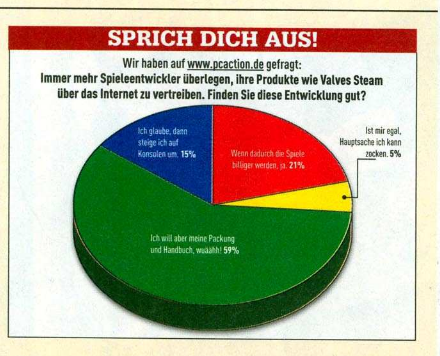
Info: www.ritual.com

NEURO HUNTER


»Tag der offenen Tür: Arsch der Welt.«

Action-Rollenspiel | Wie die sieben Zwerge sind auch Sie im Action-Rollenspiel *Neuro Hunter* in einem Bergwerk unterwegs. In der unterirdischen Welt regiert nicht die böse Königin, sondern ein wahnsinniger Hacker. Bei 42 abwechslungsreichen Aufgaben quatschen Sie mit 69 Nichtspieler-Charakteren und hauen Monstern wie Riesenspinnen und Quantengeistern auf die Nüsse. Um wieder ans Tageslicht zu kommen, sabotieren Sie Sicherheitssysteme und fechten taktische Echtzeitkämpfe in der Matrix aus. Deep Silver verspricht einen Mix aus *System Shock 2*, *Deus Ex* und *Gothic*. In der Science-Fiction-Geschichte basteln Sie im August wie Mac Gyver aus einem Draht und etwas Spucke die wunderlichsten Gegenstände. (MB)

Info: www.neurohunter.de





»Erwischt: Bankräuber nach dem Überfall auf die Greifeisenbank.«

Echtzeit-Strategie | Anders als im Kindermärchen „Peter Pan" suchen Sie in Phenomics *Spellforce 2* nicht nach Ihrem Schatten, nein, die Schatten suchen Sie. Die finsteren Wesen gingen einen unheiligen Pakt mit den heimtückischen Dunkelelfen ein, um die Völker des Lichts endgültig zu vernichten. Unerhört, was? Wer den beliebten Vorgänger zockte, der erkennt Teil zwei kaum wieder. Die ohnehin schon fantastische Grafik wurde noch mal mächtig aufgebohrt und strotzt jetzt nur so vor Details. Auch spielerisch hat sich an der Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel eine Menge getan. So besitzen Ihre Einheiten nun Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder verfallen in einen Kampfrausch, in welchem sie ordentlich zuhauen. Im Mehrspieler-Modus züchten Sie sich besondere Helden heran. Ende des Jahres geht es in opulenten Schlachten um Leben und virtuellen Tod. ANDREAS BERTITS

Info: www.spellforce.de

Spiel mit Bällen!


»Gehören verboten: Treibnetze.«


»Gemein: Bananenschalen auf dem Spielfeld.«

Es war keine Überraschung, trotzdem frohlockt die Fangemeinde: PRO EVOLUTION SOCCER 5 erscheint im Herbst.

Sportspiel | Die PC ACTION-Redaktion ist schon seit Jahren dem *Pro-Evo*-Wahn verfallen. Während Chef Bigge in den vergangenen Jahren sogar mal deutscher Pressemeister wurde, schlugen sich die Redakteure Hesse, Wollner und Ciszewski dieses Jahr beim *PES*-Media-Cup wacker. Der polnischstämmige Ballartist schaffte es sogar ins kleine Finale und errang den dritten Platz. Die japanische Variante *Winning Eleven 9* erscheint schon Anfang August im Fernen Osten, wir müssen uns noch wenige Monate gedulden, bis das Team des legendären Shingo „Seabass" Takatsuka die europäische Fassung fertig stellt. Erwarten Sie aber keinen optischen Quantensprung. Die ersten Bilder ähneln stark dem Vorgänger. Als Neuerungen sind mehr Lizenz-Clubs, eine überarbeitete Meister-Liga und zusätzliche Bewegungen geplant. Eine offizielle Homepage zu *PES 5* gibt es noch nicht. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.pes4.net



GRÖSSE IST
NICHT MEHR
RELATIV!
Demnächst auf diesem Planeten erhältlich
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC
DVD
ROM

Mitmachen und abgreifen per SMS!

HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Mööööönsch! Schon wieder hauen wir Hardware im Gesamtwert von fast 5.000 Euronen raus. Darunter – aufgepasst! – gleich dreimal eine der schnellsten Grafikkarten der Welt, eine Nvidia 7800 GTX von MSI. MSI stiftete noch weitere Preise, G-Data legte Virensanner obendrauf. Wenn Sie einen der Preise abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 10 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-9-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

GLADIATOR



SEITE 49

Das ist doch mal nett! In Zusammenarbeit mit Gamesdynamite und *Gladiator*, dem neuen Browserspiel mit Rom-Thematik, verlost PC ACTION fünf Messereisen für je zwei Personen zur Games Convention nach Leipzig. Inklusive Eintrittskarten und einer Übernachtung im Vier-Sterne-Hotel. So können Sie gewinnen: Beantworten Sie die Frage auf Seite 49 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 11 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Gladiator", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



CODENAME: PANZERS – PHASE 2

SEITE 82

Taktik-Kost bis zum Abwinken – noch dazu edel verpackt– können Sie einsacken, wenn Sie an diesem Gewinnspiel zum neuen CDV-Hit *Codename: Panzers – Phase 2* teilnehmen. In einer schicken Metallkiste gibt's je fünf Mal das Spiel, seinen Vorgänger, ein Mauspad, eine Soundtrack-CD und Lösungsbücher. Fett! Beantworten Sie die Frage auf Seite 82 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 B) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Panzers 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MAUSPADS

SEITE 150

Flach, rutschfest und hervorragende Gleiteigenschaft: So muss ein gutes Mauspad sein. So wie das Maxx-Pad. In Zusammenarbeit mit Compad verlost PC ACTION gleich 50 der edlen Teile, bedruckt mit einem *Half-Life 2*-Motiv. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Compad", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 42

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 8 Lula 3D) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


LESERBRIEFE

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 9 Starship Troopers) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.


DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



* 0,49 EUR/SMS – E-PLUS, O2, VODAFONE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
0,61 EUR/SMS – T-MOBILE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2-TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Schnell schalten!

Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen ... Also, machen Sie mit bei unserem tollen Gewinnspiel – sofort! Die Preise im Gesamtwert von 4.800 Euro stellen MSI und G-Data zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Fröhlich abgreifen – und keinen Cent abdrücken! Das gibt es zu gewinnen:

Hardware von MSI
3x MSI NX7800GTX-VT2D256E
5x MSI P4N Diamond
5x MSI PC54GBT Dual Net Karte

Sie hätten gern die schnellste Grafikkarte der Welt in Ihrem Spiele-PC? Kein Problem: In Zusammenarbeit mit MSI verlosen wir gleich drei Exemplare der neuen Nvidia-7800-GTX-Grafikkarte. Die Karten überzeugen durch eine unglaubliche Spieleleistung und sind zudem dank gelungener Kühllösung angenehm leise. Zusätzlich verlosen wir fünfmal das P4-Mainboard P4N Diamond mit Nvidia-Nforce4-SLI-Chipsatz inklusive PC54GBT-WLAN-Kit.

Gesamtwert der Preise: € 3.000,-



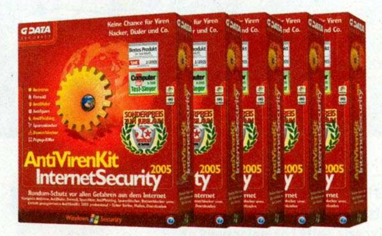


Virenscanner von G-Data
45x AVK Internet Security

G-Data feiert dieses Jahr den 20. Geburtstag. Aus diesem Grund verlosen wir 45 Mal das mehrfach preisgekrönte Anti-Viren-Kit Internet Security mit Double-Scan-Technologie und stündlichen Signatur-Aktualisierungen. Zusätzlich verlost G-Data auf seiner Webseite www.g-data.de zum Jubiläum ein Smart Cabriolet.

Gesamtwert der Preise: € 1.800,-





Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

MSI steht für

a) Mission Seven: Impossible **b) Micro-Star International** **c) Mach Stopp: Intershop**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 31. August 2005.

NET NEWS

AUF DVD
TRAILER

Laufend schießen!

In EXTEEL ballern sich Roboter in einer Tour die Metallhucke voll. Und die Blechdosen bewegen sich auch noch.

»Aufwändig inszeniert: Starlight Express.«

»Will Gott töten: Satan Hussein.«

Mehrspieler-Shooter | Kriege gehen ganz schön ans Eingemachte. Die Überlebenden eines solch grauenerregenden Konflikts hauen sich in NC Softs *Exteel* gegenseitig wegen der letzten Rohstoffe einer fernen Welt die Köpfe ein. Um diese Kämpfe besonders spektakulär auszutragen, ziehen Sie als Roboter durch die Gegend. Diesen basteln Sie sich individuell Stück für Stück zusammen und sorgen dafür, dass der liebe Kerl keine Schraube locker hat. Auf diese Weise gleicht kein Blechkumpel dem anderen – eine klasse Idee. Im Stil bester Kung-Fu-Filme benutzen Sie die Metall-Hände und -Füße, um Ihre Gegner zu Schrott zu verarbeiten. Selbstverständlich geht es auch mit ordentlich Feuerkraft zur Sache, wenn sich die Roboter in gigantischen Arenen beharken. NC Soft lässt Sie sogar eigene Wummen kreieren. Geben Sie es zu, das wollten Sie doch schon immer mal machen. Die Eigenkreationen setzen Sie gegen bis zu 63 Kontrahenten gleichzeitig ein, um sich als die größte Blechdose von allen zu profilieren. Die Action bringt Sie dabei ordentlich ins Schwitzen, da Schnelligkeit hier oberste Priorität besitzt, ganz anders als etwa beim Sex. Doch mit Ballern allein ist es nicht getan, ein wenig Taktik ist schon gefragt und der gezielte Einsatz des Jetpacks hilft, um beispielsweise einen Überraschungangriff aus der Luft zu starten. Eine gelungene Kombination aus Martial-Arts, Knarren und der richtigen Angriffsstrategie bringt Sie ans Ziel, wildes Geballere dagegen in ein frühes Grab auf dem Schrottplatz. Grafisch macht *Exteel* schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck. Das erfrischende Szenario um Roboter-Action gepaart mit den schnellen Kung-Fu-Kämpfen sollte für ordentlich Kurzweil und jede Menge Abwechslung sorgen. Ein Veröffentlichungstermin steht allerdings noch in den Sternen. Doch auf so einen interessanten Titel freuen wir uns gern auch noch ein wenig länger. ANDREAS BERTITS

Info: www.ncsoft.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Die LAN-Party-Liga NGL macht Verluste. Daher will die Freaks4u GmbH die Liga nach der Games Convention abtreten. Das sorgt für reichlich Verwirrung. Ein neu zu gründender LAN-Party-Dachverband soll die Verträge fortführen, aber es ist noch ungewiss, ob eine Einigung zustande kommt."



»Typische Szene in der DDR: Wir wollen auch mal mit der wundersamen Rechenmaschine arbeiten.«

Lass die Gruppen tanzen!

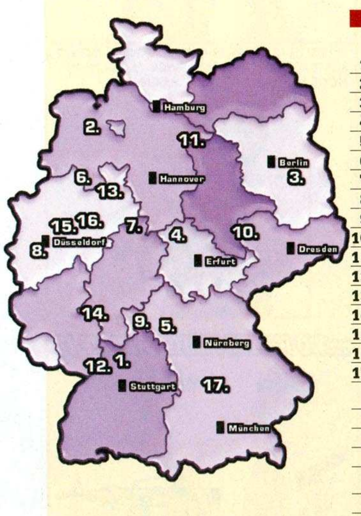
Beim Finale der ESL PRO-SERIES kamen die Sieger von hinten – und ließen kräftig die Sau raus.

E-Sport | Zum Finale der sechsten Saison lud die ESL ihre besten Spieler nach Köln. Die ESL Pro Series ist mittlerweile absolut professionell strukturiert, so geben die Spieler sogar Pressekonferenzen. Spielerisch lautete das Motto: „Die Letzten werden die Ersten sein". Denn in den beiden Hauptdisziplinen, *Counter-Strike* und *Warcraft,* schieden die Champions anfangs aus, um sich dann über die Verlierergruppe doch ins Finale durchzukämpfen – und zu siegen. Sowohl *Warcraft*-Spieler Daniel „SK.miou" Holthuis als auch *Counter-Strike*-Clan Ocrana kamen von hinten und landeten ganz vorn. Bei *FIFA 2004* triumphierten die Jungs von mTw.ATI und verwandelten sich nach ihrem Sieg vor Freude in eine sechsköpfige Knutschkugel (siehe Foto). Für Stimmung sorgte auch die „echte" Fußballübertragung des Confed Cups – Sport und E-Sport stehen sich eben recht nah. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/epsfinals6/

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	High Power LAN 3	05.08.2005	74199 Untergruppenbach	350	✘	✔	🟩	www.highpowerlan.de
2	North-LAN #7	19.08.2005	27798 Hude	500	✔	✘	🟩	www.north-lan.de
3	BaXMess G3	26.08.2005	15537 Erkner	480	✘	evtl.	🟩	www.pro-lan.org
4	fire.camp – Veni Vidi Vici	26.08.2005	99713 Straußberg	448	✘	✘	🟨	www.fire-camp.de
5	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✘	evtl.	🟨	www.lan-nation.com
6	The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	?	?	🟨	www.the-summit.de
7	The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✘	evtl.	🟨	www.thexlan.de
8	OrangeLAN XL	02.09.2005	51373 Leverkusen	812	?	?	🟩	www.orangelan.de
9	gacom400	09.09.2005	97842 Karbach	400	✘	evtl.	🟩	www.lan.gacom.org
10	USPlay LAN 2005/2	16.09.2005	04356 Leipzig	300	✘	evtl.	🟩	www.usplay-lan.de
11	SpeicherLAN VI	23.09.2005	29410 Salzwedel	312	✔	✘	🟨	www.speicherlan.de
12	Gigahertz-LAN XVII	23.09.2005	76694 Forst	408	✘	✘	🟨	www.gigahertz-lan.de
13	Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzuflen	1440	✘	evtl.	🟨	www.mytsh.de
14	Operation GM 15	30.09.2005	65474 Bischofsheim	300	✘	evtl.	🟩	www.ogm-lan.de
15	[.ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✘	✘	🟥	www.junien.de
16	Lanomania #7	07.10.2005	58710 Menden	300	✔	✘	🟩	www.lanomania.com
17	Thorne LAN 7	21.10.2005	85098 Großmehring	312	✘	evtl.	🟩	www.thorne-lan.de
	ÖSTERREICH							
	Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	800	✘	LGZ	🟨	www.frag-factory.at
	PhänomeLan	19.08.2005	8010 Graz	1546	✔	✘	🟩	www.phaenomelan.at
	Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✘	LGZ	🟩	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ							
	LAN Trophy 05	12.08.2005	6210 Sursee	262	✘	evtl.	🟨	www.lan-trophy.ch
	Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✘	evtl.	🟩	www.netplex.ch
	1st-Dimension	14.10.2005	9320 Arbon	300	✘	evtl.	🟩	www.1st-dimension.ch



Dosen schießen

Riesige Kampfroboter schicken Sie in WAR WORLD in gigantische Materialschlachten.

»Geschütztes Biotop: Land der Raketenwürmer.«

Mehrspieler-Shooter | Schon wieder ein Roboter-Action-Spiel? Klar! *War World* von Third Wave Games schickt Sie in eine Welt, die sich der hohen Kunst des Krieges verschrieben hat. Am Steuer eines gewaltigen Mech-Kampfdroiden treten Sie gegen Ihre Mitspieler an und pusten diese mit bis zu vier Knarren gleichzeitig ins Jenseits. Die Entwickler arbeiten auch an einem Story-Modus, der die Geheimnisse des kämpferischen Planeten enthüllt. Auch einen Einzelspieler-Modus soll es geben, in dem Sie sich durch 100 Levels ballern. Voraussichtlich schon Ende Juli können Sie das Spiel per Download kaufen. ANDREAS BERTITS

Info: www.warworld.net

BOUNTY 2

ICH HABE 12 MONATE LANG ALTEN FRAUEN DEN FALTIGEN ARSCH ABGEWISCHT. WEIL ICH NICHT ZUM BUND WOLLTE, UM MICH DORT...



...VON EINEM VOLLWEICHEN IDIOTEN RUMSCHEUCHEN ZU LASSEN, DER WARSCHEINLICH AUCH NOCH JÜNGER IST ALS ICH !



... UND JETZT SITZE ICH HIER, UM MIR IN MEINER KOSTBAREN FREIZEIT VON EINEM 14 JÄHRIGEN NOOB BEFEHLE GEBEN ZU LASSEN !?







BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER SPIELENDE FRAUEN

Und ewig bockt das Weib

Eine Frage, die immer wieder aufkommt, wenn man sich mit E-Sport, aber auch mit Spielen im Allgemeinen beschäftigt, ist die Frage nach den Zockerweibchen. Diese besondere Art der Gattung Mensch entdeckt Mann immer mal wieder auf der einen oder anderen LAN-Party. Zwischen leeren Pizza-Kartons und aufgemotzten High-End-Rechnern hockt plötzlich manchmal eins herum, aber irgendwie schreckt einen das dann auch schon wieder ab. „Kann die überhaupt normal sein, als einziges weibliches Wesen zwischen all den *Counter*-Terroristen hier?" Abgeschreckt ist auch und vor allem die Industrie. Sponsoren und Geldgeber wollen nämlich dreierlei: Frauen, Frauen und Frauen! Während der E-Sportler sich noch überlegt, was Frauen eigentlich wollen oder wer die überhaupt sind, weiß der Werbekunde eins ganz sicher: Ladys möchten Geld ausgeben! Das ist allerdings das Einzige, was sicher ist. Seit Jahrhunderten versucht der Mann herauszufinden, wie Damen wirklich ticken. Im Prinzip ist es für Männer unmöglich, an dieses Wissen zu gelangen, denn (nicht nur) in der Regel weiß die Frau ja selbst nicht, was sie will. Wer schon mal mit einer holden Maid in einer Videothek einen Film aussuchen wollte, weiß, wovon ich rede. Am Ende knirscht man mit den Zähnen und leiht „irgendetwas mit Liebe", oder „irgendeinen Film mit Veronica Ferres". Aber ich schweife ab ... Dabei wäre es so wichtig für die gesamte Branche, endlich auch das schwache Geschlecht gescheit mit ins Boot zu holen. Deshalb habe ich bereits ein Konzept für die Umgestaltung der PC ACTION eingereicht. Die weiblichen Züge einiger Helden der Redaktion sind ja beileibe kein Zufall. Bald gibt es Handtaschen-Trends, Schuh-Tests und Beurteilungen sowie Schminktipps statt Komplettlösungen für *World of Warcraft*-Instanzen. Und von da an ist es nur noch ein ziemlich kleiner Schritt, bis Heidi Klum auf *Counter-Strike*-Servern die Bombe entschärft ...

»Kommt gleich: Der Unsichtbare.«



»Entschlüsselt: Bo-Gen.«

Online-Rollenspiel | Wenn Sie in *Everquest 2* Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe vermisst haben, sollten Sie sich den 15. September vormerken. Dann erscheint die erste Erweiterung zu Sonys Online-Rollenspiel mit dem klangvollen Namen *Desert of Flames*. In der arabisch angehauchten Stadt Maj'dul treten die Zocker nicht nur gegen 40 neue Kreaturen, sondern auch gegeneinander an. ANDREAS BERTITS

Info: everquest2.station.sony.com

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Susanne Muellmann
Geburtstag: 10. März 1987
Beruf: Schülerin
E-Mail: keine Angabe
Homepage: www.rosa-armee-fragzone.de
Spiele seit: 5 Jahren
Lieblingsgenres: Survival Horror (Action Adventure), Ego-Shooter, Beat 'em up
Lieblingsspiele: Resident Evil, HL 2, CS: S, Doom 3
Andere Interessen: Film, Zeichnen, Musik (Rock/Metal)
Statement: Mein Leben kommt mir vor wie ein Ego-Shooter: eine klasse Optik, aber eine blöde Story :-)

Anm. d. Red.: Okay, dein Nachname passt zu dem Bild ... hahaha! So billig sind wir nicht, dass wir darüber jetzt Witze reißen. Aber mit was bitte fuchtelst du da rum, Susanne? Selbst wenn die Lebensstory gerade nicht so läuft, musst du nicht Ernst machen. Komm zu uns, wir geben deinem Dasein neuen Sinn.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

E-SPORT AM STRAND


»Größer als angenommen: England.«

Foto: Advanced Cyber Entertainment GmbH

E-Sport | Das gibt ein Bild: *Warcraft*-Profi Daniel „SK.miou" Holthuis in *WCG*-Badehose wild klickend vor seiner Flimmerkiste, umgeben von Palmen und Strand ... Er spielt um ein Ticket für das Finale der *World Cyber Games* in Singapur – und die deutsche Vorentscheidung steigt im „Tropical Islands Resort", dem Badeparadies in der alten Cargo-Lifter-Halle in Brand (nahe Berlin). Für Zuschauer gibt es ein Wochenende lang E-Sport & Badespaß zum Sonderpreis von 30 Euro. Termin: 9. bis 11. September. FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.org

EVOKE 2005

LAN-Party | In künstlerischen Wettbewerben messen sich vom 26. bis 28. August in Köln 300 Teilnehmer auf der EVOKE 2005. Sie präsentieren ihre neuesten grafischen und musischen Experimente und kitzeln mit wenigen Zeilen Programmcode Höchstleistungen aus alter und neuer Technik heraus. Die Ergebnisse sind manchmal verblüffend genial und gehen quer gegen die Vorstellungen der Konstrukteure der missbrauchten Hardware. Veranstalter Digitale Kultur e.V. liefert Einsteigerinfos unter www.demoscene.info. FELIX LOHMEIER

Info: www.evoke2005.net

CITY OF VILLAINS

TRAILER AUF DVD

Online-Rollenspiel | Stets den Helden zu geben und aus reiner Herzensgüte alten Damen über die Straße zu helfen, kann auf Dauer etwas ermüdend sein. In NC Softs *City of Villains* sind Sie endlich mal der Bösewicht. Im finsteren Gegenstück zu *City of Heroes* treten Sie gegen die Helden an und zeigen denen, was das Böse draufhat. Neue Kräfte sorgen für mehr Durchschlagskraft. Ab Herbst geht es dem Guten an den Kragen. ANDREAS BERTITS

»Luke, ich bin dein Vater. Bück dich!«

Info: www.cityofvillains.com

E-SPORT BRANCHENTREFF

E-Sport | Auf dem jährlichen Treffen der E-Sport-Szene diskutierten Insider mit Vertretern aus Wissenschaft, Medien und Industrie. 130 Teilnehmer aus vier Nationen waren vor Ort – das E-Sport-Forum ist als fester Treffpunkt längst etabliert. Besonders interessant: Der Beitrag des Kommunikationswissenschaftlers Dr. Jörg Müller-Lietzkow über die Nähe von E-Sport und Sport. Die Vorträge sind im Internet nachzulesen. Auf ein Wiedersehen in Düsseldorf am 2. Juni 2006. FELIX LOHMEIER

Info: www.esportforum.com



ZAHL NICHT MEHR!
hr muss eine echte
enetDSL-Flatrate
cht kosten!*
freenet.de
normal ist das nicht!
hlusses ab € 16,90 mtl. Einmaliger Bereitstellungspreis für DSL1000
ns 2 Monate vor Ablauf der Vertragslaufzeit erfolgt. Kostenloses
n Sie einen Online-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.
www.computec.freenet.de

LESERBRIEFE

Na super, Mann!

Heute machen wir ein wenig auf Heulsuse: Wir Herren haben's sooo schwer!

Männer sind Schweine. Und zwar arme Schweine. Ich weiß nicht, ob Sie's schon wussten, aber deshalb wird die Menschheit aussterben. Denn unsereins streut zwar nach wie vor fleißig seinen Samen, allerdings immer häufiger allein ins Tempotaschentuch oder wer weiß wo hin. Warum? Weil Frauen immer anspruchsvoller werden. Der Blick in eine beliebige Internet-Dating-Plattform enthüllt: Wer als Mann noch eine Chance haben will, muss den goldenen Leistungswimpel im Standardtanz haben (und mindestens den bronzenen im Salsa selbstverständlich), einen Waschbrettbauch, einen Knackarsch, Pianistenhände, den Humor des gesamten Harald-Schmidt-Gagschreiber-Teams, er soll „Gedanken lesen können" (Original-Zitat einer jungen Frau bei Friendscout.de), kochen, sich um die drei Kinder kümmern, reich und bisaufdenkopfganzkörperrasiert sein. Was kommt als Nächstes? Müssen wir Stöckelschuhe tragen, samstags acht Stunden durch IKEA bummeln, beim Einparken Dellen ins Auto machen, uns zu dick fühlen, *Desperate Housewives* schauen, vor Spinnen Angst haben, einmal im Monat bluten und uns unser Gehirn rausoperieren lassen, damit frau uns liebt? Ja, Sie haben schon richtig gelesen, nach neuesten Umfragen ist es nur noch 42 Prozent der Damen wichtig, dass ein Mann intelligent ist. Dafür wünschen sich 82 von 100 einen Herrn mit durchtrainiertem Körper. Ist ja unter dem Motto „gleiches Recht für alle" in Ordnung. Wenn aber ein Mann in seinem Dating-Profil angeben würde, dass er keine Angebetete mit Orangenhaut wünscht, gilt er bestenfalls als oberflächlich, viel wahrscheinlicher aber als Chauvi-Dreckschwein. Ich habe wirklich nichts gegen die weibliche Emanzipation, aber bei manchen Feministinnen kommt es mir vor, als würden sie gern im Stehen Klobrillen anpinkeln, um im Stehen Klobrillen anzupinkeln. Und wenn sich emanzipierte junge Mütter und Hausfrauen, die ihrem Lebensabschnittsgefährten vielleicht mal gern ein Bier bringen, sich deshalb mittlerweile gegen übermotivierte Geschlechtsgenossinnen verteidigen müssen, läuft irgendwas falsch. Ja, die Frau fürs Leben zu finden, wird immer schwieriger. Ich bin ja mittlerweile fast versucht, was mit einem Kerl anzufangen. Ein Blick auf Männer wie Alice Schwarzer hält mich dann aber doch zurück. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Foto: action press/Montage: Carola Giese



Und das geschah vergangenen Monat ...

FLEISCHESLUST

Ja, was muss ich denn da immer lesen, wenn ich mir die PC ACTION hole? Da blättere ich in dem Magazin rum und komme zu den Leserbriefen und was sehe ich? Briefe, wie erwartet. Allerdings von Leuten, die sich Schweineschnitzel zwischen die Rippen ihrer Heizung klemmen, weil sie keine Freundin haben und dann ihren Frust darüber über dieses Magazin auslassen! Ich sag euch mal was, ihr Aus-Kartoffelbrei-Titten-Modellierer da draußen: Wenn euch die Kommentare in der PC ACTION nicht gefallen, ihr sie niveaulos findet oder sie euch einfach nicht passen, DANN LEST WAS ANDERES! [...] Ich lese PC ACTION, ich bekenne mich dazu. Mir geht das ganze Magazin runter wie Butter in der Mittagssonne. Schon mal bebrunzt vor Lachen? Was ich mich schon weggeschmissen habe, nur wegen dieser genialen Kommentare! [...] P.S.: Damit die Schnitzel länger halten, nach dem Gebrauch wieder zurück in den Kühlschrank legen. [...]

BENJAMIN WALTER, PER E-MAIL

Genau! Oder sofort verzehren. Mahlzeit.

KINDERKACKE!

[...] Nachdem das Niveau der PC ACTION immer mehr abnimmt, habe ich mein Abo erst mal gekündigt. Anfangs war die PC ACTION sehr gut, aber mittlerweile ist es kurz gesagt eine der schlechtesten Computerzeitschriften überhaupt. [...] So manche Kommentare, die ich in den Texten lese, finde

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

ich in einer Spielezeitschrift total überflüssig. Zitate: „Wir fordern: Sprich es heilig, Benedikt! Es ist so geil"; „Verpassen immer die ganze Action: Taubstumme."; „In der Öffentlichkeit peinlich: Intimjuckreiz."; „Foto aus jüngeren Jahren: Angela Merkel"; „Verstoß gegen die Bauvorschriften: Leichen pflastern den Weg." Was haben solche (Bild)Kommentare in einer Spielezeitschrift zu suchen [...] ? Insgesamt würde ich das Niveau des PC-ACTION-Teams wohl so im Kindergarten ansiedeln. Nur der Unterschied ist, dass ein Kind im Kindergarten oft nicht weiß, was es von sich gibt, im Gegensatz zur PC ACTION. Über eine sachliche Stellungnahme (soweit jemand fähig ist) würde ich mich freuen. Vom Chefredakteur wäre am schönsten. [...]

DIETER FREIMARK, PER E-MAIL

Der hat keine Zeit, aber wir schicken Ihnen als Entschädigung gern zwei Schnitzel.

SEI GUT ZU VÖGELN!



»Bin ich schon drin?«

*Als Erstes möchte ich euch sagen, dass ich euer Heft ungefähr so geil finde wie ich Klingeltonwerbungen scheiße finde, und das heißt schon was. Aber als ich heute die DVD angeschaut und diese zwei dummen fetten grünen F***vögel gesehen habe, und eine dieser Kreaturen hatte sogar Titten, da hat's mich fast aus 'm Stuhl geschmissen, was zum Teufel fällt euch ein, hä? Seid ihr so geldgeil, dass ihr so was Schreckliches auf die Scheibe packen müsst? [...]*

DANIEL MÜNZER, STUTTGART

Quatsch, wir wollen nur die kubanischen Kinder fair bezahlen, die uns aus 500-Euro-Scheinen Havanna-Zigarren drehen.

ÖSIS UND OSSIS

Eigentlich gehöre ich schon zur BALDABINDIEKISTESPRING-Fraktion mit 38. Als Netzwerkadmin muss man eigentlich immer TOTALLY SERIOUS sein. Abwechslung bringt da schon die PC ACTION mit ihrem echt derben, aber geilen Humor. [...] Nur eins: Warum schimpft ihr immer über die Ösis, wenn die Ossis doch viel mehr zum Verarschen geeignet sind? [...].

PETER BERGER, PER E-MAIL

Stimmt, aber die Ossis jammern bei jeder Gelegenheit, und ständig Farbfernseher rauszuschicken, damit sie ihre Abos nicht kündigen, rechnet sich auf Dauer nicht.

SAUF, FORREST! SAUF!

Hi, ihr Luschen! Um auf den (Doppel)-Punkt zu kommen: Als ich beim Lesen eurer aktuellen Ausgabe bei Seite 82 angelangt war und die Bildunterschrift zu dem schwarzen Typ („In den Gully gefallen: Meister Proper") gelesen hat-

PC ACTION BRINGT'S



»PCA-Redakteure stellen versehentlich Redewendungen dar: angepisst sein.«

DAS IST NICHT WITZIG!

Ausnahmsweise gibt es in dieser Ausgabe keine Leser-Wette. Denn wir können auch ohne reichlich blöde Sachen anstellen: Bei „PC ACTION bringt's" geht's diesmal um einen Schornstein. Natürlich rufen wir Sie weiter auf, uns vor interessante Herausforderungen zu stellen. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

REDAKTEURE AM PRANGER

So, ich meld' mich auch mal wieder. Neben dem üblichem „Ihr seid so toll"- und „Ich will ein Kind von dir, Harald!"-Gelaber, welches ich mir an dieser Stelle einfach mal spare, möchte ich gern, dass entweder der dicke Türke oder der Redaktionswischmob Wollner an den Pranger gestellt wird. Einer von beiden schaffte es nämlich, im Test zu GTA: San Andreas zu behaupten, dass „San Fierro" das virtuelle Gegenstück zu San Diego sei. Herzlichen Glückwunsch! Haben sich die verrückten Amis jetzt also aufgemacht, die Golden Gate Bridge, die lustigen Straßenbahnen und nicht zuletzt die witzige Brechreiz-Straßenführung von San Francisco nach San Diego zu verlegen, damit die bösen, bösen Terroristen diese nicht mehr finden? Zutrauen könnte man es ihnen ja, aber ich glaube nicht, dass dies schon in die Tat umgesetzt wurde.

GORDON GÜNTHER, BERLIN

Tja, da hat Flokati-Rübe **Ralph Wollner** mal wieder voll daneben gelegen. Na gut, was soll man von jemandem erwarten, der glaubt, Erdkunde sei wichtiger Bestandteil des Gärtnerberufs und die ihm vorgeworfene Inkompetenz habe was mit einem schwachen Schließmuskel zu tun. Wir bestraften Wollner mit vier Folgen der Telenovela *Verliebt in Berlin*. Angedacht waren ursprünglich sogar fünf – doch dann wies uns unsere Rechtsabteilung darauf hin, dass die Todesstrafe in Deutschland verboten sei. Schade.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Lukasz Ciszewski **Joachim Hesse**	Beim Artikel zu *Ghost Recon 3* wurde im Haupttext auf einen Kasten namens „Was guckst du?" verwiesen, den es gar nicht gab. Gemeint war der Abschnitt „Ich zeig dich an!" Die Abweichung resultierte daraus, dass Herr Hesse in seiner Funktion als leitender Redakteur die Überschrift geändert hatte. Er gab sich aber unschuldig, weil Herr Ciszewski als „Verfasser des Fließtextes ja auf etwaige falsche Querverweise aufmerksam" hätte machen können, schließlich habe er von der Korrektur gewusst. Die Pranger-Kommission erspart Ihnen die meisten der niveaulosen Details des folgenden Streits (bei dem sich die Redakteure unter anderem zu kleiner Geschlechtsteile bezichtigten) und es wurden kurzerhand beide für schuldig erklärt.	Maximilian von Gerdtell
Christian Bigge	Faselte auf Seite 22 davon, dass sich auf Seite 31 ein Hardware-Gewinnspiel befinde, das aber in Wahrheit auf Seite 23 stand. Gut, das überforderte lediglich zwei unserer Leser (siehe Namen rechts), die es deshalb auch nicht verdient gehabt hätten, zu gewinnen. Aber Fehler ist nun mal Fehler!	Simon Reisch, Tizian Bluntschli

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Entwickler
1	Λ	(NEU)	GTA SAN ANDREAS	Rockstar North
2	V	(1)	HALF-LIFE 2	Valve
3	Λ	(NEU)	BATTLEFIELD 2	Dice
4	V	(2)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard
5	Λ	(6)	FAR CRY	Crytek
6	Λ	(7)	DOOM 3	id Software
7	V	(4)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios
8	–	(8)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
9	V	(5)	BOILING POINT	Deep Shadows
10	V	(9)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox
11	V	(3)	SWAT 4	Irrational Games
12	V	(10)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box
13	Λ	(19)	EARTH 2160	Reality Pump Studios
14	Λ	(18)	GUILD WARS	NC Soft
15	Λ	(16)	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	Eugen Systems
16	V	(11)	SACRED UNDERWORLD	Ascaron
17	–	(17)	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	Ubisoft Montreal
18	Λ	(20)	SINGLES 2	Rotobee
19	V	(15)	DIE SIMS 2	EA Games
20	V	(14)	ROME: TOTAL WAR	Creative Assembly



DU HAST GEWONNEN!



Gunnar Klesse, Kiel erhält ein Spiel GTA: SAN ANDREAS (Test des Monats 8/2005)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 8" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 8 Pac-Man) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS - E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); 0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil) ** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

te, bekam ich so einen Lachanfall, dass beinahe die Einrenker für mein Gebiss kommen mussten. Also wie ihr es immer wieder packt, irgendwelche Gestalten so gut zu verarschen, ist mir ein Rätsel. [...]

JAN HOFMANN, PER E-MAIL

Uns auch, wir können uns an den Tagen nach den Besäufnissen nie erinnern, was wir während der Arbeitszeit gemacht haben.

MÄDCHEN FÜR ALLES 1

Sehr geehrte PCA-Redakteure, ich habe Half-Life 2 kurz nach Erscheinen gekauft. Es lief auch alles sehr gut. Jetzt wollte ich es wieder spielen, erhielt aber eine Nachricht von Steam: „Dieser Steam-Account wurde deaktiviert". Ich habe auch schon eine E-Mail an den Support-Service geschickt, aber keine Antwort erhalten. Was kann ich tun, um es wieder zu spielen?

MARIUS HELLWIG, PER E-MAIL

»Studie belegt: Schülerinnen arbeiten im Unterricht besser mit als ihre Altersgenossen.«

Foto: action press

Hi, ich bin's noch mal, ich hätte eine Idee, wie Sie mir helfen könnten, Sie könnten beim Support nachfragen, warum der deaktiviert wurde, denn ich hab ein paar Verständigungsprobleme (soll heißen, ich kann Englisch nicht so gut). [...]

MARIUS HELLWIG, PER E-MAIL

Dürfen wir nicht gleich auch noch *Half-Life 2* für Sie durchspielen und/oder Ihre Steuerklärung mit machen?

MÄDCHEN FÜR ALLES 2

[...] Jetzt noch ein Wunsch. Ich habe mir kürzlich Boiling Point geholt. Euer Test dazu war superpräzise. [...] Nun gibt es einen 70 MB kleinen Patch. Ich bitte euch inständig, diesen Patch auf die DVD der nächsten Ausgabe zu pressen. [...] ODER, wenn ihr es vertreten könnt, dann fänd' ich es super lieb, wenn ihr mir den Patch brennen und schicken könnt. [...]

MATTHIAS HARITZ, PER E-MAIL

Geht grad nicht, Matthias, wir haben da ein paar Probleme mit Herrn Hellwigs Steuererklärung. Dann gern!



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Betreff: Reflektor-Trottel. Eins vorweg: Die Leute, die euch für dämlich halten, sind selber nicht klüger als eine platt getretene, schwule Ameise. Eure Witze stecken voller Intelligenz und Hintergrund, also lasst diese bekloppten 40-Jährigen reden, alle hohl in der Birne – ohne Ausnahme. Leider trifft das anscheinend auch auf euren Textchef zu. Seit mehreren Ausgaben rege ich mich nun schon ständig darüber auf, dass ihr das Wort „Reflektion" immer mit „x" schreibt. Wie bescheuert muss man sein? Das hat mit Reflexen nichts zu tun. Licht wird schließlich auch reflektiert und nicht reflexiert. Für diese Axion (kleiner Joke für euch Affen) solltet ihr dem Herrn Lektor mal das Koks wegnehmen. Schönes Leben noch ;)

MARCUS AMELANG, PER E-MAIL

Hallo Mr. Superschlau! Was sind wir froh, Leser wie dich zu haben. Anders wäre das Leben nur halb so schön. Das war die gute Nachricht. Jetzt die schlechte: Du hast keine Ahnung. Abgesehen davon, dass ein Textchef nicht die Aufgaben eines Lektors hat: Reflexion schreibt sich Reflexion. Blöd, was? Für diese Axion (kleiner Joke und so) sollte man dir das Koks wegnehmen! Erst dachten wir ja, du bist eine Frau, aber dann haben wir deinen Namen gelesen und mussten feststellen, dass auch manche Männer kein Gehirn haben. Wir lieben dich trotzdem, Marcus.

Liebes PCA-Team, ich muss euch einen Fehler in eurer Ausgabe 8/2005 melden. Da schreibt einer der Schreibsklaven: (Bildunterschrift mit der Schlange) „Ganz schlecht: kurzsichtige Pornodarstellerin". Das ist aber wohl falsch, da die Dame als Kurzsichtige (sie sieht in der Ferne schlecht!) sofort bemerken würde, dass sie da an einer Schlange lutschen möchte. Beabsichtigt war wohl, dass zum Ausdruck gebracht wird, dass die Gute in der Nähe schlecht sieht (somit also weitsichtig ist!). Wer auch immer das vergeigt hat, sollte hart bestraft werden, schließlich sind Kurzsichtigkeit oder Weitsichtigkeit keine seltenen Krankheiten, die kaum einer kennt.

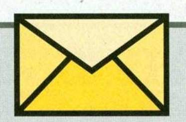
PETER PROSKE, AUGSBURG

Peterle, es zeugt nicht gerade von Weitsicht, über ein Thema klugscheißen zu wollen, von dem man offensichtlich so viel Ahnung hat wie Frauen vom Wettfurzen. Was da stand, war schon korrekt. Es gibt nun mal Menschen, die sind derart kurzsichtig, dass sie nicht mal auf wenige Zentimeter entfernt richtig sehen können. Ein Beweis dafür ist ja wohl zum Beispiel, dass Frau Merkel verheiratet ist, oder? Eben.

GELD HER!

Hi Harald, dies ist eine Mail und ich erlaube mir, Sie zu duzen. Falls du dich erinnern kannst, du hast mir vor ein paar Jahren auf meine Anfrage hin das Bild von [...] dir [...] geschickt. Dieses habe ich editiert und daraus das „Fränkel = Jesus"-Bild gemacht. Das wurde auch mit Verarsche und meinem Namen so gedruckt. Als Beweis gibt es das eingescannte Bild auf meiner Seite: http://bondage.bo.funpic.de/images/gallery/PC-Action/fraenkel-jesus-in-pca.jpg. [...] Nun mein Anliegen: Auf S. 91 („Geht das auch im echten Leben?"-Kasten des BF2-Tests) der aktuellen Ausgabe tauchen zwei Bilder auf, deren Copyright bei „action press" liegt und auch deshalb mit Copyright so erwähnt werden müssen. Nun sehe ich dort auch mein Bild abgedruckt, aber ohne Copyright, was für mich schmerzlich anzusehen ist. [...] Falls das Copyright bei mir liegt, erwarte ich eine Art Richtigstellung und evtl. Geld. Ich bin 19, bräuchte Geld und

LESERBRIEF DES MONATS



[...] Zum Thema „Spielhölle" möchte ich einen kleinen, gesellschaftskritischen Aspekt einbringen (interessiert zwar keine Sau, aber was soll's.) Eine mein Leben prägende Erfahrung hatte ich mit 15 Jahren, als ich mit meinen Eltern zu meinem ausgewanderten Onkel nach Kanada geflogen bin (ist übrigens über 20 Jahre her, den Rest übernimmt der Taschenrechner). Was mich schon damals fasziniert hat, war die Tatsache, dass ich auch in diesen jungen Jahren in Kanada ohne Probleme in Spielhallen gehen konnte und die damaligen Steinzeitspiele zocken durfte. In Deutschland ein Fall für den Staatsanwalt. In eine Kneipe durfte ich jedoch nicht, obwohl meine Eltern direkt neben mir waren und ich auch nur eine Cola bestellen wollte. Hat mich damals geärgert, aber ehrlich. In Kanada darf man spielen, aber nicht saufen. In Deutschland ist spielen „böse" (siehe einige intelligenzminimierte Berichte in den „öffentlich-rechtlichen Medienanstalten"), aber saufen kann jeder Zwölfjährige, der im Supermarkt über das Laufband schauen kann. Auch in Kneipen kein Problem, obwohl natürlich immer irgendwo die mit einem kleinen Elektronenmikroskop gut zu lesende Jugendschutzbestimmung rumhängt („... gilt nicht für verheiratete Jugendliche" – was soll das eigentlich? Weil sie früher „offiziell" Sex haben dürfen, können sie auch früher saufen oder wie?), die jedoch niemanden interessiert. Was ich sagen will: Alkohol als Ursache schrecklichster sozialer und medizinischer Untergänge ist kein Problem (wahrscheinlich wegen der Steuereinnahmen). Aliens in Half-Life 2 zu metzeln, ist aber schrecklich schrecklich. Möglicherweise nur ein kleines, aber bezeichnendes Problem für die Doppelmoral unserer deutschen Gesellschaft. [...]

DR. MED. RALPH BIER, PER E-MAIL

Das haben wir gern, Alkohol und Doppelmoral verteufeln und dann Dr. Bier heißen.

deshalb kommt mir so was gerade recht.

CHRISTOPH KOLLMANN, PER E-MAIL

Wenn du Geld brauchst, versuch's als Komiker. Wir jedenfalls haben sehr gelacht.

RÄTSELKÖNIG

Foto: action press

»Helmut trägt heimlich Hannelores Klamotten auf.«

Von: Michael [...] Gesendet: Freitag, 17. Juni 2005, 23:01, [...] Betreff: Auto Bild alles allrad, Kennwort: Kreuzworträtsel, [...] Lösung: SPORTCOUPE.

MICHAEL, PER E-MAIL

Schön zu wissen, dass auch andere Magazine unterbelichtete Leser haben.

MANN MIT SCHARM

[...] In PC ACTION 8/2005 auf Seite 35 verarscht ihr meinen Kollegen (Kenan). Er will nur wissen, wie er ins Heft kommt und ihr sagt, er soll sich wieder melden, wenn er Scharmhaare hat. [...] Also überlegt euch mal, was ihr macht und ob ihr Leuten helfen wollt oder nur Leute verarschen könnt.

TAXI, PER E-MAIL

Ha, wir und Leute verarschen? Bei derlei infamen Unterstellungen stellen sich uns doch gleich sämtliche Scharmhaare auf!

SCHWARZSEHER

Ich wollt mal wieder Riddick auf 'em PC daddeln. Leider musste ich feststellen, dass sich statt des Hauptmenüs dort nur ein großer, schwarzer Klotz befindet. Gibt's da 'ne Lösung – wenn ja, welche?

TERRORZECKE666, PER E-MAIL

Einfach den Einschaltknopf an dem großen, schwarzen Klotz drücken.

AUSFLUGSTIPP

Ma' ein fettes [...] Dankeschön für so 'ne geile Zeitschrift. Diese idiotischen Leute, die meckern, dass ihr sexistisch oder rassistisch oder frauenfeindlich (gibt's da 'nen Ausdruck mit isch am Schluss?) seid [...] haben einen Knall. Als ob über PC-Spiele zu berichten immer so staubtrocken [...] sein muss. Weiter so. Ich bin und bleibe Leser, solange es die PCA gibt. Macht doch mal 'n Redaktionsausflug nach Bayern. Nirgendwo gibt's besseres Bier. Glaubt mir. [...]

T!C!O!, PER E-MAIL

Redaktionsausflug nach Bayern? Wie stellst du dir das vor? Einmal mit dem Auto um den Block fahren? Unser Verlag *ist* in Bayern, du Geografie-Autist!

TONY INFORMIERT

Achtung, ganz kurz – Info auch für euch, ich habe heute Mittag mal so richtig ejakuliert – richtig alles rausgelassen, ich schau mal auf die Uhr, jaaa? Es ist fast 21 Uhr – und ich bin schon wieder geil.

TONY KIELMANN, PER E-MAIL

Und jetzt willst du wissen, wo du um diese Uhrzeit noch zwei frische Schnitzel herbekommst? Sind wir denn die Auskunft?



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

Unter F.E.A.R. Augen

Wenn Rob Loftus, Produzent von F.E.A.R., ein Interview gewährt, dann stehen wir sofort auf der Matte.

Rob Loftus (Fotos unten) ist bei Vivendi Universal Games als Produzent tätig und hält seine schützende Hand gerade über Monoliths Shooter-Hoffnung *F.E.A.R.* In trauter Zweisamkeit verriet er uns, warum Sie in *F.E.A.R.* keine Fahrzeuge steuern, wieso der Mehrspieler-Modus so geil ist und warum *Star Wars: Episode 3* scheiße war.

Könnten Sie sich kurz unseren neugierigen Lesern vorstellen und erklären, was genau Ihr Job ist?
Ich bin bei Vivendi Universal Games als Produzent tätig, lebe momentan nur für *F.E.A.R.*, stehe auf Spiele und Autos. Würde ich nicht in dieser Branche arbeiten, wäre ich wohl Rennfahrer.

Fuhren Sie denn schon mal ein Rennen?
Das habe ich tatsächlich schon getan!

Wie wird man denn eigentlich so ein Produzent? Als Programmierer muss man Programmiersprachen lernen. Aber was muss man können, um als Produzent anzufangen?
Als Produzent musst du vorher viel Erfahrung in der Branche gesammelt haben. Ich war früher beispielsweise in der Qualitätssicherung tätig und da sammelt man jede Menge Wissen aus den verschiedensten Bereichen. Vor allem lernst du schnell, welche Aspekte ein Spiel gut oder schlecht machen.

Apropos gut: Was sind denn Ihrer Meinung nach die wichtigsten Aspekte von *F.E.A.R.*?
Das ist mal eine gute Frage! Zunächst wäre da die leistungsfähige Engine, auf die wir wirklich stolz sind. Wir haben ein kompromissloses, schnörkelloses Actionspiel erschaffen. Es geht knallhart zur Sache, aber das Grauen geschieht hier wirklich auf subtile Art und Weise. Wir setzen nicht auf offensichtliche Schockeffekte, die den Spieler abstumpfen lassen. Ach ja, die KI ist auch spitze!

Stimmt. In einigen Situationen glaubten wir echt, dass wir es mit menschlichen Gegnern zu tun haben. Wie funktioniert das? Tippt man abertausende mögliche Spieler-Aktionen in den Computer ein und gibt dann der KI vor, wie sie auf jede dieser Aktionen zu reagieren hat?
Ich gestehe, dass ich absolut keine Ahnung von den genauen technischen Vorgängen habe, die die KI betreffen. Ich kann nur erwähnen, dass bei uns mehr als erfahrene Typen sitzen, die beispielsweise die KI für die *NOLF*-Abenteuer oder die *Alien vs. Predator*-Reihe erschufen.

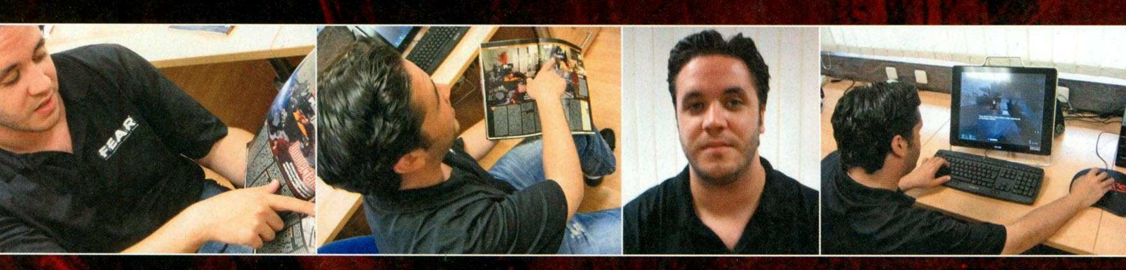
Was können Sie uns über den Mehrspieler-Modus sagen?
F.E.A.R. bietet natürlich die gängigen Modi, aber auch spezielle Spielarten. Zum Beispiel den Zeitlupen-Modus. Ein Spieler, der das entsprechende Gerät einsammelt, kann die Zeit für alle Spieler verlangsamen. Er selbst kann noch genauso schnell zielen wie in Echtzeit. Die anderen Spieler müssen ihn platt machen und wissen immer, wo sich der Zeitlupen-Mann aufhält. Unglaublich spaßig!

Eine Frage zur Story: Das Ganze scheint ja eine ziemlich spannende, beklemmende Geschichte zu sein. Nicht so platt, wie man es oft aus Spielen gewöhnt ist. Haben Sie extra einen Horror-Autor angeheuert?
Nein, das haben sich unsere Leute einfallen lassen. *F.E.A.R.* steht für First Encounter Assault Recon. Sie sind Teil einer besonderen Einsatztruppe, gegen die Delta Force wie ein Kindergarten anmutet. Wenn es keine andere Lösung gibt, steht *F.E.A.R.* auf der Matte. Nachdem eine Spezial-Einheit bei einem Einsatz unter mysteriösen Umständen ausradiert wurde, sollen sie alles aufklären. Schnell stellt sich heraus, dass übernatürliche Kräfte am Werk sind ...

Ja, das befürchteten wir auch, als wir das kleine Mädchen Alma kopfüber an der Decke entlang laufen sahen. Ach ja, Alma: Die hat Ähnlichkeit mit dem Drummer von der Band Slipknot.

Steuern diese krassen Rocker den Soundtrack bei?
Jetzt kann ich es ja endlich verraten: Nein, das tun sie nicht. Den Soundtrack produzieren wir komplett in unserem Hause und er passt daher auch perfekt zu den Geschehnissen auf dem Bildschirm.

> **„DAS GRAUEN GESCHIEHT HIER WIRKLICH AUF SUBTILE ART UND WEISE!“**



Hurra, da fällt uns aber ein Stein vom Herzen! Was war eigentlich zuerst da? Die Story? Die Engine? Womit begann *F.E.A.R.*?
Es beginnt immer mit einer Idee, die man ausarbeitet und dann macht man Skizzen, geht verschiedene Szenarien durch und so weiter. Die Idee war, ein fettes Action-Spiel zu erschaffen, in dem es vor spektakulären Schießereien nur so wimmelt. Oft merkt man schon früh, was



„EIN EGO-SHOOTER MIT MIESER GRAFIK FUNKTIONIERT EINFACH NICHT!"

funktioniert und was nicht. So legten wir relativ früh fest, dass der Spieler selbst keine Fahrzeuge steuert. Das passte irgendwie nicht zur straffen, Angst erzeugenden Spielmechanik.

Manche Menschen sind der Meinung, dass ein gutes Spiel keine gute Grafik braucht. Stimmen Sie dem zu oder halten Sie diese Menschen für Kommunisten?
Ich halte diese Menschen nicht unbedingt für Kommunisten! (lacht) Es gibt viele grafisch schwache Titel, die Spaß machen. Man muss alles im richtigen Verhältnis sehen. Ein Ego-Shooter mit mieser Grafik funktioniert einfach nicht. Ein Puzzle-Spiel braucht keine aktuelle Optik.

Dann gehen wir einen Schritt weiter. Würde *F.E.A.R.* Spaß machen, wenn es weniger Gewalt im Spiel gäbe? In Deutschland wird das Spiel ja definitiv entschärft. Verliert es dadurch an Reiz?
Nun, ich erwähnte bereits, dass wir auf unterschwelligen Terror und subtile Schock-Effekte setzen. Das funktioniert auch, wenn man hier und da etwas Blut herausnimmt.

Wir haben übrigens eine tolle Idee, wie wir alle reich werden. In den USA ist diese Atkins-Diät – auch Low-Carb-Diät genannt – voll im Trend. Alles fressen, was man will, nur keine Kohlenhydrate. Es gibt bei euch Low-Carb-Burger ohne Brötchen und Low-Carb-Limonade. Wie wäre es mit einem Low-Carb-Computerspiel? Na ja, eigentlich ist diese Frage ziemlich nutzlos ...
Ich habe mich auch gerade gefragt, was zur Hölle diese Frage soll! (lacht)

Wechseln wir schnell zu einem ernsteren Thema. Was ist der Grund dafür, dass so wenige scharfe Frauen Computerspiele zocken? Haben Sie nie darüber nachgedacht, dass man mit einem frauengerechten Spiel Millionen verdienen könnte?
Klar denken wir darüber nach und es gibt so etwas ja schon. *World of Warcraft* spielen viele Frauen. *Die Sims* auch. In diesen Spielen ist die Rolle der Frau eben nicht so einseitig wie sonst in der Spielwelt üblich.

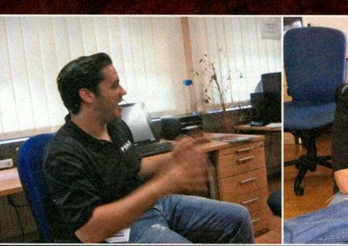
Ja, normalerweise sind es immer kurvenreiche Dumpfbacken in Opferrollen. Ganz schön sexistisch, aber auch irgendwie angenehm vertraut. Wie stellen Sie sich eigentlich die Zukunft der Spiele vor? Gedankengesteuerte Charaktere oder so?
Spiele werden erwachsen. Filmreife Storys, bessere Grafik, mehr Realismus. Wir haben erst an der Oberfläche gekratzt! In der Richtung wird sich definitiv noch viel mehr tun.

Das bedeutet auch, dass mehr Kohle und Arbeit in ein Spiel gesteckt wird. Ist es nicht so, dass kleinere Entwickler kaum mehr eine Chance haben? Wird das Risiko nicht immer größer und die Vielseitigkeit bleibt auf der Strecke?
Schade ist das schon, denn die Vielseitigkeit bleibt sicher auf der Strecke. Man setzt eben aufs sichere Pferd. Die Industrie muss mehr innovative Konzepte fördern und umsetzen. Ich versuche in der Hinsicht, die Augen offen zu halten.

Die allerwichtigste Frage zum Schluss: Haben Sie sich *Star Wars: Episode 3* angesehen?
Ja, und ich mochte den Film nicht wirklich. Anakin war einfach nicht fies genug. Ich hätte außerdem gern mehr von Darth Vader gesehen.

»Schon als Kind wollte Angela Bundeskanzlerin werden.«







VORSCHAU

»Hat beim Basketball nie eine Chance: Danny DeVito.«

»Sexy: Männer an Baggern.«

»Drei Chinesen ohne Kontrabass.«

Wetter-Bericht

Bald ist es so weit: BET ON SOLDIER erscheint Ende August. Was Sie erwartet, verraten wir Ihnen schon jetzt.

Ego-Shooter | Diesen Monat flatterte eine umfangreiche Vorschau-Version des futuristischen Ego-Shooters *Bet on Soldier* bei uns rein – und wir staunten nicht schlecht. Die anfangs unspektakuläre Grafik-Engine hat sich zu einem echten Blickfang entwickelt. Die französischen Programmierer von Kylotonn Entertainment (*Iron Storm*) polierten die Optik mächtig auf. Am Spielprinzip hat sich jedoch nichts verändert. Sie spielen einen deprimierten Witwer, der sich in einem 80 Jahre andauernden Krieg durchschlägt. Die Rüstungsindustrie macht nämlich ordentlich Moneten mit dem Massaker und fördert die populären Duelle zwischen Söldnern. Für jeden erledigten Gegner kassieren Sie Bares, das Sie wiederum für neue Rüstungen, zusätzliche Teamkameraden, neue Waffen und Ausrüstungen ausgeben. Die Wetten sollen zusätzlich ein maßgebliches Element beim Mehrspieler-Modus sein. „Wir wollten ein Online-Erlebnis schaffen, das Aspekte von Team- und Einzelspieler-Titeln vereint", so Produzent Roman Vincent. Und wirklich: Gerade der Mehrspieler-Part von *Bet on Soldiers* scheint sich zu einem Knaller zu mausern. Schnell, hart, herausfordernd. Doch Alleinspielern dient die Kampagne nicht nur als Trainingslauf. Im Verlauf der Geschichte reisen Sie durch Europa, Alaska und Kuba. Außerdem verpflichtete Herausgeber Frogster Interactive den Synchronsprecher von Brad Pitt für den Hauptcharakter Nolan Daneworth. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.betonsoldier.com



BESSERWISSER
ANDREAS BERTITS ÜBER PAC-MAN



»Hat zugenommen: Michael Jackson.«

Spiele in der Realität

Erinnern Sie sich noch an die gelbe, fette Kugel, die ständig Pillen fraß? Nein, wir meinen nicht Kommunistenführer Mao Tse-tung, sondern *Pac-Man*! Revolutionierte der in den Achtzigerjahren „nur" die Videospiele-Welt, schlägt die gelbe Plage jetzt auch im realen Leben zu. Möglicherweise haben findige Asiaten nun sogar ein neues Genre begründet, als sie Sam Fisher das Nachtsichtgerät klauten, aus einem Mercedes das Navigationssystem stibitzten und Kinder auf die Straße schickten, damit sie in Ruhe die Oliver-Geißen-Show verfolgen konnten. „Geht spielen", riefen sie noch und ahnten nicht, was sie damit angerichtet hatten. Kurz darauf waren die Kleinen verwanzt wie Klos in der ehemaligen DDR und jagten sich gegenseitig als Pac-Man und Geister durch die Gegend. So ähnlich könnte der Feldversuch des *Pac-Man*-Spiels fürs echte Leben ausgesehen haben. Was mittlerweile sogar erwachsene Menschen dazu treibt, diesen Unfug mitzumachen, wissen wir nicht. Eine fette Schwiegermutter, Sexentzug oder ein Spenderhirn von Verona? Wir erwarten jedenfalls schon mit Schrecken Möchtegern-Carlo-Thränhardt-Kopien, die sich in den Realversionen von *Super Mario* und *Giana Sisters* gegenseitig auf die Rübe hüpfen. Nein, wir haben das nicht ausprobiert. Platt sind wir trotzdem.

Da! Frau her!

RUNAWAY 2 ähnelt einem Weib. Es kommt mit Verspätung.



»Ich hätte da einen Tipp: www.penispumpen.de.«

Adventure | Geil! Endlich durften wir eine Vorabversion von *Runaway 2* anzocken. Die neuen Abenteuer von Brian und seiner heißen Schnalle Gina überraschten uns mit fetter Rätseldichte und schicker Grafik. Das Beste: Der Bursche hat dazugelernt und besorgt es sich teilweise selbst – die erforderliche Ausrüstung halt. So rupft er etwa selbstständig einen Ast im Dschungel ab, wenn Sie einen Gegenstand aus dem Treibsand fischen wollen. Verleger Dtp hat die Veröffentlichung allerdings auf das erste Quartal 2006 verschoben. Mist! MARC BREHME

Info: www.runaway-game.de/runaway2

Mögen die Spiele beginnen!

Zusammen mit den Machern von *Gladiator*, dem neuen Browserspiel, und Gamesdynamite verlosen wir fünf Games-Convention-Messebesuche für jeweils zwei Personen in Leipzig – inklusive Tickets und Übernachtung im Vier-Sterne-Hotel vom 20. auf den 21. August.



Beantworten Sie folgende Frage:

GLADIATORENSPIELE GAB ES ...

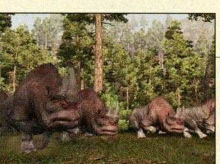
A) bei den Griechen.
B) bei den Römern.
C) nur in Hollywood.

Kleiner Tipp: Auf www.gladiatoren.de gibt's ein paar Hinweise, wenn Sie die Frage nicht beantworten können.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL







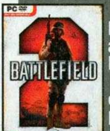




Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Entwickler, Termin
1	–	(1)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, Anfang 2006
2	Λ	(3)	F.E.A.R.	Monolith, 2006
3	V	(2)	UNREAL TOURNAMENT 2007	Epic Games, 2. Quartal 2006
4	–	(4)	CALL OF DUTY 2	Infinity Ward, Herbst 2005
5	Λ	(9)	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda Softworks, Ende 2005
6	Λ	(NEU)	ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	Splash Damage, 2006
7	Λ	(9)	SERIOUS SAM 2	Croteam, 3. Quartal 2005
8	V	(6)	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	Valve, 3. Quartal 2005
9	Λ	(14)	ALAN WAKE	Remedy, Ende 2006
10	Λ	(11)	PREY	3D Realms, 2006
11	V	(10)	QUAKE 4	Raven Software, 4. Quartal 2005
12	Λ	(13)	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Petroglyph, Anfang 2006
13	Λ	(NEU)	PETER JACKSON'S KING KONG	Ubisoft, 3. Quartal 2005
14	–	(14)	TOTAL OVERDOSE	SCi, August 2005
15	Λ	(16)	HELLGATE: LONDON	Flagship Studios, 3. Quartal 2006
16	V	(15)	AGE OF EMPIRES 3	Ensemble Studios, 4. Quartal 2005
17	Λ	(NEU)	GHOST RECON: ADVANCED WARFARE	Ubisoft, November 2005
18	Λ	(NEU)	COMPANY OF HEROES	Relic Entertainment, Frühjahr 2006
19	Λ	(NEU)	BET ON SOLDIER	Kylotonn Entertainment, 3. Quartal 2005
20	Λ	(NEU)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Maik Hofmann aus Mühlhausen erhält das Spiel **BATTLEFIELD 2**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 9" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 9 Gothic 3) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – E-Plus, o2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2-Transportanteil); 0,61 EUR/SMS – T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile-Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS *** 0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Braut, die sich traut.

Ein Traum wird wahr! In *Starship Troopers* dürfen Sie die Super-Wumme benutzen, die im Kinostreifen Furore machte.

Das Sturmgewehr Morita Mark 2 gehört zur Grundausrüstung der mobilen Infanterie. Mit ihrem netten Stimmchen und den panzerbrechenden Projektilen haben die Front-Truppen gute Karten. Ungeschützte Käfer machen bereits nach einer gezielten Salve die Grätsche, während Sie Chitin-Protze mit der sekundären Feuerfunktion (Schrotladungen) behandeln.



AUF DVD

VIDEO

- 19 Käfer-Arten
- 12 Einzelspieler-Missionen
- Mehr als 300 Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Originallizenz
- Spielt 5 Jahre nach dem Kinofilm
- 9 Waffen
- Koop-Modus für 8 Spieler

Ein Schuss vor den Bug

Was für ein Film! Nun endlich spielen Sie das harte Leben eines STARSHIP TROOPERS nach und jagen Käfer („Bugs"). Dabei treffen Sie auf mehr Insekten als in einem Bahnhofsklo.

In der Galaxie wütet Krieg. Eine aus spinnenähnlichen Viechern bestehende Rasse, „Bugs" genannt, wuselte aus den Tiefen des Alls hervor und eroberte einen Stern nach dem anderen. Bald standen auch die ersten menschlichen Kolonien auf dem Speiseplan der gut organisierten Insekten-Nation. Hier startet der Film, der nicht nur bei Freaks Kultstatus genießt. Mit einem blutigen Gegenschlag gelingt es der Erdbevölkerung, die Feinde zu besiegen und deren Anführer, den Brain Bug (deutsch: Hirnkäfer), zu fangen. Der PC-Titel spielt fünf Jahre nach dem grandiosen Sieg über das Krabbelvolk. Nachdem sich aber die Käfer fleißig fortpflanzten und wieder eine Armee auf die acht Beine stellen konnten, streckten sie ihre dünnen Glieder erneut nach dem Reich der Menschen aus. Und diesmal sind es noch mehr Viecher, viel viel mehr! Genau das macht den Reiz des Spiels aus.

PFUI SPINNE

Na, das fängt ja gut an: „Bugs Sir, millions of them!", schreit Ihnen jemand entgegen. Bei dem Typen handelt es sich nicht etwa um einen Mitarbeiter der Qualitätssicherung einer Software-Firma, sondern um einen Elite-Soldaten. Und jetzt die gute Nachricht: Sie sind der Anführer der Edel-Einheit! Gemeinsam mit Ihren Jungs sind Sie gerade auf dem kleinen Planeten Hesperus gelandet. Der einst friedliche Außenposten der Menschheit hat ein dickes Problem: akuter Insektenbefall. Normalerweise ein Job für den Kammerjäger, doch wenn die Nervensägen bis zu 14 Meter groß sind, ist selbst der beste Schädlings-Killer mit seinem Latein am Ende. Egal, die Biester verstehen eh nur die Sprache der Waffen. Und davon besitzen Sie ein beachtliches Arsenal. Das ist auch nötig, schließlich rücken die Fuzzis gleich in ganzen Hundertschaften an. Bereits kurz nach Ihrer Landung auf dem einst idyllischen



»Mieser Job: Kammerjäger in Tschernobyl.«



>>Schlecht beleuchtet: Mond Everest.<<

TIGER CLASS
Besser gepanzert und bissfester als die Warrior-Class. Obendrein auch noch sehr flott.

>>Notorious B.I.G. am FKK-Strand.<<

HOPPER BUG
Die Airforce der Bugs. Vor allem als Kundschafter tätig. Kaum gepanzert und sehr verletzlich.

Planeten Hesperus geht die Post ab. Die ersten verstreuten Einheiten rennen heillos durcheinander und versuchen, ihre Kameraden zu finden. Heftiges Artilleriefeuer der riesigen Plasma-Käfer und die Dunkelheit der Nacht machen die Sache nicht leichter. Als waschechter Gruppen-Häuptling haben Sie für die panischen Untergebenen keine Zeit, stattdessen machen Sie sich auf die Suche nach der Führungstruppe, dem Alpha-Team. Das Sturmgewehr im Anschlag und die Augen starr auf den kleinen Lichtkegel der in die Wumme integrierten Lampe gerichtet, bahnen Sie sich einen Weg durch das Geröll. Immer wieder schießen riesige, blaue Lichtkugeln vom Himmel, die beim Aufschlag eine mörderische Explosion verursachen und Kollegen wie Puppen durch die Luft wirbeln. Inzwischen gleicht der Landeplatz einem Horrorszenario: Soldaten winden sich im Todeskampf, virtuelle Leichenteile verzieren den Boden und Blutlachen verpassen dem Untergrund einen roten Anstrich. Willkommen in der Hölle!

IHR KÖNNT NACH HAUSE FAHR'N

Das Ganze hat auch einen Vorteil: Neben ihrem Leben haben die gefallenen Komplizen auch Munition und Waffen verloren. Voll ausgerüstet flitzen Sie im Zickzack-Kurs den Hügel hinauf, immer darauf achtend, dass Ihnen keines der Artilleriegeschosse den Kopf verdreht. Oben angekommen, treffen Sie den Rest der Führungsriege, die sich verzweifelt gegen eine Käfer-Offensive zur Wehr setzt. Im Eilschritt wetzen Sie zur Front. Jetzt geht es richtig fett ab: Sie reihen sich in die Kampflinie ein. Direkt vor Ihrer Nase schnappen die Kreaturen nach Ihren Kollegen oder versuchen sie mit ihren spitzen Beinen aufzu-



BLUSTER-BUG
Leise und gemein. Sie schleichen sich an die Opfer heran und schießen mit Plasma-Kügelchen.

>>VW Beetle: Montagsauto.<<

RHINO
Der Rammbock der Bugs. Mit dicker Hornschicht und Stoßzähnen walzt der Rhino alles platt.

>>Polnische Bugs: Klauen.<<





Frauen:
Eigenartige Wesen, die oft an Kopfschmerzen leiden und nicht Auto fahren können. Ihr Aufgabenbereich umfasst kochen und die Mahlzeiten hübsch anzurichten. Nebenbei räumen sie liebend gern auf, hängen stundenlang am Telefon und kaufen Schuhe.



Männer:
Unkomplizierte und ungeheuer attraktive Schöpfungen. Sie sind mit einer Wahnsinns-Intelligenz gesegnet und haben sehr viel Kraft in allen Gliedern. Existenzgrundlage sind Gersten-Kaltschalen und Ballspiele aller Art.



Beamte:
Uhh! Diese Spezies gehört in keine der zuvor genannten Gattungen. In der einen Jahreshälfte haben sie Urlaub, in der anderen melden sie sich krank. Dennoch beklagen sie sich über zu wenig Freizeit. Obwohl Beamte sehr kleine Fortpflanzungsorgane besitzen, sterben sie nie aus.

spießen. Die Sturmtruppen stehen Schulter an Schulter und ballern ein Magazin nach dem anderen in die Chitinpanzer der Krabbelviecher, die sich wie eine Welle vor Ihnen aufbauen. Dabei spritzt die grüne Suppe der Biester durch die Gegend und Insektenteile sausen durch die Gegend. Kaum bricht ein Gegner tödlich getroffen zusammen, stößt der nächste in die Lücke. Schließlich warten hinter den Käfern an der Vorderfront noch weitere Horden darauf, ein menschliches Schaschlik zu ergattern. Unglaublich, die Spielszene sieht wirklich aus, als stamme sie direkt aus dem Kinostreifen. Wahnsinn! Teilweise hängen an den Beinen der Monster mehrere zappelnde, durchbohrte Kameraden gleichzeitig. Für die kommt jede Hilfe zu spät ...

AB IN DIE ZAPPEL-KISTE

In einer anderen Szene befinden Sie sich in einem befestigten Stützpunkt irgendwo in einer Wüsten-Schlucht. Die vielen Tage der Langeweile drücken die Laune der Belegschaft auf PC ACTION-Niveau und die Wachmannschaft hängt lethargisch in der sirrenden Hitze ab. Plötzlich zerreißen Alarmglocken die Stille. Sie rennen über eine Rampe auf die Stahlmauern rauf – und trauen Ihren Augen kaum. In der Ferne kriechen Insektenmassen in die Schlucht und sammeln sich zu einer riesigen Armee, die das gesamte Tal schwarz färbt. „Alle Mann auf Verteidigungsposition", gellt es vom Aussichtsturm. Routiniert klemmen Sie sich hinter das doppelläufige Geschütz, während sich der Vorderwall des Forts mit Soldaten füllt. Solange die riesige Käfer-Offensive noch außer Reichweite ist, herrscht angespannte Stille. Mit durchgeladenen Waffen warten Ihre Männer auf den Feuerbefehl. Die langsam an-

»Neu im Sortiment: Die Playmobile-Infanterie.«

Kennen Sie diesen Mann?

Er ist jung, reich und schön. Casper van Dien (Foto links) im Film bekannt als Johnny Rico hat alles richtig gemacht. Er ist der Held von Starship Troopers. Im Spiel gibt er Ihnen die Befehle.

Johnny Rico ist das Aushängeschild der Sturmtruppen. Obwohl seine Eltern strikt dagegen waren, verpflichtet sich der Bengel beim Militär. Bereits kurze Zeit später fällt Rico durch seine Führungsqualitäten auf. Schnell steigt er zum Team-Chef der mobilen Infanterie auf und geht an die Front. Mit List und Tücke gelingt es ihm, den Anführer der Insekten-Nation, den Brain Bug, aufzuspüren. In einem verlustreichen Kampf nimmt Ricos Einheit, das hässliche Tier gefangen. Die führerlosen Bugs bekommen es mit der Angst zu tun und ziehen sich in die Weiten des Weltalls zurück. So weit die Geschichte des ersten Teils, der 1997 in die Kinos kam. Der Streifen spülte viel Knete in die Kassen und schon bald gab es Neuigkeiten von Johnny. In der computeranimierten Serie Roughnecks: The Starship Troopers Chronicles kämpft sich Ricos Truppe durch 40 TV-Episoden, die sich an der Novelle von Robert A. Heinlein von 1959 orientieren. So richtig umhauen konnte einen das comicartige, stellenweise konfuse Abenteuer jedoch nicht. Kein Wunder also, dass die Fernsehserie zur lausigen Sendezeit zwischen fünf und sechs Uhr morgens über die US-Bildschirme flatterte. Die Kritiken waren obendrein so schlecht, dass weitere geplante Teile nicht produziert wurden und die Handlung irgendwo im Nirgendwo endete.
Nach diesem Schuss in den Ofen gab es vor einem Jahr den nächsten Anlauf: Starship Troopers 2: Hero of the Federation. Casper van Dien sowie den Rest der Truppe sucht man in diesem schlappen Werk vergebens. Wenn man nicht wüsste, dass es sich um einen Starship Troopers-Film handelt, man käme nicht drauf. Warum? Die Rüstungen und Helme des ersten Teils waren anscheinend zu teuer und wurden durch ziemlich peinliche Strampelanzüge und Plastikhütchen ersetzt. Auch die Bugs haben sich verändert. Waren Sie beim Kassenschlager bis zu 14 Meter hoch, kommen die Dinger jetzt in Kniehöhe daher und versuchen die Menschen mit Viren zu infizieren. Nein, danke!

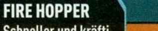
»Unser Sohn spielt mit Puppen, der wird bestimmt mal schwul.«

WARRIOR CLASS
Die 08/15-Soldaten der Bugs. Nur in der Horde gefährlich. Sehr wendig, aber schlecht geschützt.

schwellende Geräuschkulisse der kreischenden Käfer sorgt für eine dramatische, beklemmende Atmosphäre. Dann geben Sie das ersehnte Zeichen zum Angriff. Mit einem Schlag bricht die Hölle los. Das Donnern der Waffen und die Todesschreie der Monster schwängern die Luft. Im Kugelhagel Ihrer Einheit zerplatzen die vorderen Reihen der feindlichen Armee, Insektenteile fliegen durch die Gegend und bereits nach wenigen Sekunden klebt die grüne Lebenssuppe der Feinde an jedem Felsbrocken. Ununterbrochen pfeffern Sie Ihre Salven in die Menge, sehen sie kurz aufbrechen und sofort wieder verschmelzen. Die Übermacht der Gegner ist einfach zu groß – sie sind nicht mehr zu stoppen. Schnell türmen sich die Viecher zu einem zappelnden Haufen auf und erklimmen die Absperrung. Wie ein Tsunami schwappt die Käferflut ins Innere.

KÄFER-FEINKOST

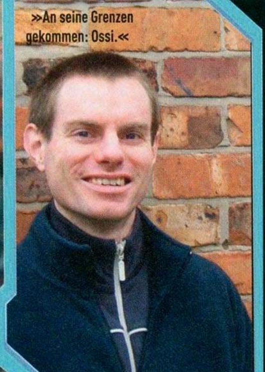
Allein ist die mehr als heikle Situation nicht zu meistern: Nur eine geschlossene Einheit ist imstande, die quirligen Invasoren in die Flucht zu schlagen. Bei *Starship Troopers* gibt es aber kein Befehlssystem. Wenn Sie die Einheiten herumkommandieren, dann nur in Skripten oder an den Levelabschnitten. Ansonsten achten Sie darauf, wie Ihre Kollegen agieren und schließen sich dem allgemeinen Plan der Gruppe an. In der zuletzt geschilderten Szene gerät zuerst die Westwand in arge Bedrängnis. Nur logisch, dass ein Teil der Truppe die Position verlässt, um den Kollegen unter die Arme zu greifen, solange sie noch leben. Man braucht kein Abi-



FIRE HOPPER
Schneller und kräftiger als die normalen Hopper. Zusätzlich schießen Sie mit tödlichen Feuerstrahlen.

>>Seine Freundin wohnt in der nächsten Stadt, deshalb hat er ein Fernrohr.<<

INTERVIEW „TÖTEN ODER GETÖTET WERDEN."



>>An seine Grenzen gekommen: Ossi.<<

Als waschechte *Starship Troopers*-Fans war es für uns eine große Ehre, mit Strangelites Studio-Chef Dr. Doug Binks (Foto) zu plaudern. Hier das Ergebnis:

PC ACTION Was ist das Beste daran, ein *Starship Troopers*-Spiel zu machen?
Dr. Doug Binks: Wir sind alle große Ego-Shooter-Fans und lieben den Film. Es ist eine große Herausforderung, die Spannung und Action des Kinohits auf das Spiel zu übertragen. Letztendlich kehren wir mit dem Titel zu den Wurzeln des Ego-Shooter-Genres zurück: Packende Action vom Anfang bis zum Ende: töten oder getötet werden.

PC ACTION Mögen Sie Käfer?
Dr. Doug Binks: Das kommt darauf an. Im Film und im Spiel sehe ich die Viecher am liebsten, wenn sie gerade von der Morita MK2 mit Kugeln gefüttert werden. Privat ist das anders: Ich habe einen wilden Garten, benutze keine Insektizide und habe sogar alte Holzstücke verteilt. Ideale Käferbungalows!

PC ACTION Was genau ist die Swarm-Engine, die im Spiel zum Einsatz kommt?
Dr. Doug Binks: Swarm bedeutet „Strangelite War Machine". Die Engine ist ein hauseigenes Produkt, das uns die Arbeit am Titel sehr erleichtert. Dank unserer Technologie ist es möglich, Massenschlachten mit Hunderten von Käfern gleichzeitig darzustellen, ohne dass der Rechner in die Knie geht. Das Rendering-System zum Beispiel ist so ausgelegt, dass es mehrere Objekte des gleichen Typs simultan bearbeiten kann. Insgesamt sind wir in der Lage, über 300 Käfer plus Soldaten, Bomber und Explosionen auf einmal wiederzugeben.

PC ACTION Was ist an dem neuen KI-System so besonders?
Dr. Doug Binks: Der Clou an der künstlichen Intelligenz von *Starship Troopers* ist, dass die Käferhorden nicht als Ganzes behandelt werden, sondern jeder Gegner sein eigenes Hirn besitzt, eigenständig agiert. Um das zu erreichen, haben wir das Intelligenz-System von den anderen Routinen strikt getrennt. Das spart Rechenleistung ein, die wir woanders benötigen.

PC ACTION Wie lange dauert es, *Starship Troopers* durchzuzocken?
Dr. Doug Binks: Gute Spieler benötigen zehn bis 15 Stunden.

PC ACTION Gibt es in der finalen Version auch noch „Bugs"?
Dr. Doug Binks: Aber klar! Es wimmelt nur so von ihnen! ;)

tur, um auf die Idee zu kommen, dort mit anzupacken. Auf diese Weise schleust Sie das Spiel von einem Einsatz zum anderen. Für total Begriffsstutzige gibt es das Missions-Menü, in dem Sie ganz genau nachlesen können, wo Sie Ihren Armee-Hintern als nächstes hinbewegen und welche Aufgaben bis zum Levelende noch ausstehen. Sinnloses Umhergeirre fällt somit aus. Brav!

NEW KIDS ON THE BUG

Sie fragen sich, woher wir all diese Informationen haben? Simpel: Weil PC ACTION-Redakteure so unheimlich attraktiv sind, ließ es sich Stephanie Müller, PR-Managerin von Empire Interactive, nicht nehmen, unserer Boygroup-Redaktion einen Besuch abzustatten. Neben dem üblichen Damen-Krimskrams hatte die Lady auch eine erste spielbare Version von *Starship Troopers* in der Handtasche. Die *Troopers* sind extrem Hardware-hungrig. Gut, der Code ist noch nicht optimiert und frisst entsprechend viel Rechner-Leistung, doch laut Hersteller-Info verschlingt auch das fertige Produkt mit allen Detailstufen eine stolze Drei-Gigahertz-CPU und ein Gigabyte RAM. Deshalb installierten wir das Teil auf unserem High-End Präsentationsrechner, der die System-Anforderungen so locker schluckt wie Kollege Ahmet Iscitürk ein halbes Rind auf Toast. Mit allen Reglern auf Anschlag stellt *Starship Troopers* optisch schon jetzt eine Menge auf die Beine. Vor allem natürlich: jede Menge Käfer. Die von Strangelite entwickelte Swarm-Engine macht es möglich, über 300 Biester gleichzeitig auf den Bildschirm zu zaubern. Explosionen und Soldaten gibt es gratis dazu.

»Wie heißt das Lieblingsgetränk der Bugs? Käfir.«

TIGER SHARD
Saugefährliches Vieh. Stark wie die Tiger Class, aber zusätzlich mit giftigen Stacheln bewaffnet.

»Shooting zum Playbug des Monats: Bugs Bunny.«

HOPPER RIPPLER
Besser gepanzert und mit kräftigeren Kiefern ausgestattet als der normale Hopper. Vorsicht!

KÄFER-LIZENZ

Trotz der Masse sehen die Gegner gut aus. Licht spiegelt sich auf den Chitinpanzern und die hektischen Bewegungen sind so, wie man sie von Rieseninsekten erwartet. Mit *Starship Troopers* kommt, das darf man jetzt schon sagen, keine Optikreferenz à la *Half-Life 2*, doch der Titel hat weitere Stärken. Besonders die Atmosphäre kann sich sehen beziehungsweise spüren lassen. Doch genau wie im Film sind die beklemmenden und brutalen Einlagen durch eine dicke Prise Sarkasmus entschärft. Diesen Effekt verstärken die Entwickler, den Originallizenzen sei Dank, mit eingestreuten Filmsequenzen. Dadurch kommen die Fans erneut in den Genuss der besten Szenen. Schließlich macht es immer wieder Spaß, dicken Kindern dabei zuzusehen, wie sie auf der Straße eine Meute Schaben zertrampeln und die Mütter dabei hysterisch lachen. Nach dem Massaker grinsen dann alle gemeinsam in die Kamera und sagen: „Ja, auch ich trage meinen Teil dazu bei ..." Genau das ist der köstliche, tiefschwarze Humor, der den Film so bekannt gemacht hat. Und Strangelite ist auf dem besten Weg, diesen Witz und Charme auf das PC-Spiel zu übertragen. Bei den ersten drei spielbaren Levels kam das *Starship-Troopers*-Gefühl jedenfalls verdammt gut rüber.

MULTIPLER HÖHEPUNKT

Was die Entwickler an Umfang versprechen, ist gewaltig. So soll es neben den zwölf Einzelspieler-Missionen auch einen ordentlichen Mehrspieler-Modus geben. Außer drei Deathmatch- und Team-Deathmatch-Karten erwarten Sie drei Koop-Levels, in denen Sie mit bis zu acht Freunden eine schlagkräftige Infanterie-Einheit bilden und gemeinsam gegen die arachnide Bedrohung vorgehen. Dabei stehen Ihnen voraussichtlich neun Waffen zur Verfügung, die fast alle eine sekundäre Feuerfunktion besitzen. Auf der anderen Seite stehen 19 (!) Käfer-Arten. Wie unfair! RALPH WOLLNER

STARSHIP TROOPERS

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Strangelite Studio
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	SW Republic Commando
INTERNET:	www.starshiptroopers-game.com

RALPH WOLLNER

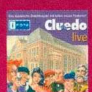


Ich werde wahnsinnig! Seit ich den Film das erste Mal gesehen habe, wünschte ich mir, einmal mit dieser geilen Waffe herumzuballern. Anscheinend geht dieser Plan für mich mit Strangelites *Starship Troopers* bestens auf. Die Jungs haben die idealen Voraussetzungen geschaffen, einen richtigen Hit zu landen. Und bis zum Winter ist es noch eine lange Zeit. Bin gespannt, was die sich noch einfallen lassen ...



Jetzt downloaden in t zones

Hol dir den Fun aufs Handy.



Cluedo

Wer ist der Mörder? Der Butler jedenfalls nicht. Denn der hilft dir, auf die richtige Spur zu kommen. Hol dir die neueste Version des ultimativen Detektivspiels!

Preis 4,99 €*
Kategorie: Strategie



Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow™

Action-Einsatz auf dem Handy: Erledige deine Gegner und erfülle als Top-Agent Sam Fisher deine Mission!

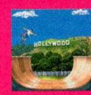
Preis 4,99 €*
Kategorie: Action, auch als 3-D-Game



Asphalt Urban GT™

Ab ins Cockpit und voll aufs Gas! Erlebe den ultimativen Highspeed-Kick in neun verschiedenen Boliden auf acht abgefahrenen Rennstrecken.

Preis 4,99 €*
Kategorie: Racing



California Games

Funsport ohne Ende: von Skateboard bis BMX. Der Sport-Game-Klassiker – jetzt auch fürs Handy!

Preis 4,99 €*
Kategorie: Sport



Playman Beach Volley

Bock auf Baggern? Dann ab an den Strand. Hier kommt Playmans neuester Lieblingssport.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten! Klasse, dieser Jump'n'Run-Fun-Klassiker!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Jump'n'Run



Jewel Quest

Finde deinen Weg durch den Urwald ... aber lass dir nicht zuviel Zeit! Das preisgekrönte Internet-Spiel: ein Highlight im Dschungel der Online-Games.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle



Monopoly Tycoon

Spielend zum Wirtschaftsboss ... wird man am schnellsten per Handy! Bau dir dein Business-Imperium auf und gründe deine eigene Stadt!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Strategie



New York Nights: Success in the City™

Umzug in Planung? Dein Handy bringt dich nach New York. Coole Leute, coole Jobs und spannender als das Leben!

Preis 4,99 €*
Kategorie: Adventure und RPG



2005 Real Football

Nenn dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



Tour de France

Paris ist immer eine Reise wert: zum Beispiel auf dem Rad! Komm ins Team und erlebe das größte Radrennen der Welt!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport, exklusive T-Mobile Team Version



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle, exklusive T-Mobile Version

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

*Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

T · · Mobile · · ·



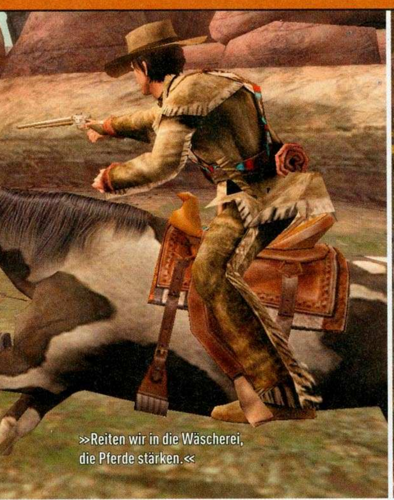
»Schockiert durch exzentrische Auftritte: Corinna May.«

- Spielt im 19. Jahrhundert
- 14 authentische Waffentypen
- Eigene Grafik-Engine
- Bisher nur Bilder der Xbox-Version

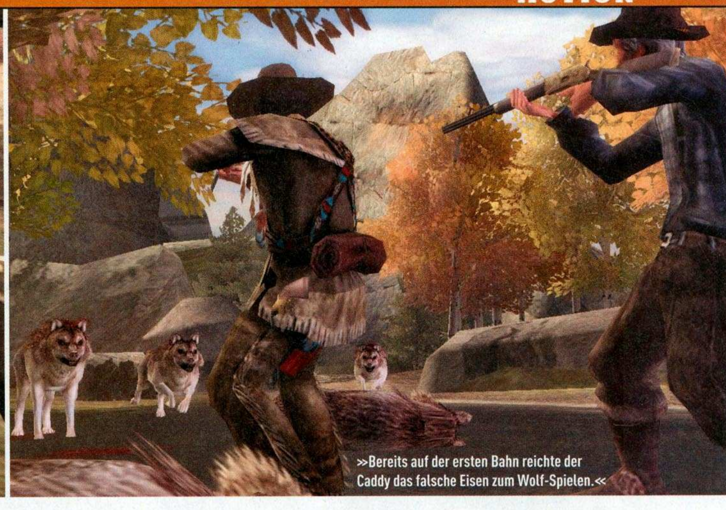
Heißes Eisen

Reiten und Gewalt thematisierten am PC bislang nur ein paar ominöse Pornoproduktionen oder Barbie-Pony-Striegel-Simulatoren. GUN soll das ändern. Grundlegend.

Nur die Besten sterben jung, heißt es. Ihr virtuelles Gegenüber sollte Ihnen also dankbar sein, dass Sie ihm eine Gewehrkugel zwischen die Rippen gönnen. Ja, heute ist ein guter Tag zum Sterben. Allerdings nicht für Sie, sondern für die flüchtigen Gesetzesbrecher, die Sie für den Marshall fangen sollen – tot oder lebendig. Sie laden Ihre Winchester durch und entscheiden sich erneut für Option Nummer 1. Unterdessen nähert sich einer der Gangster. Von Ihnen unbemerkt. Doch nicht unbemerkt von Ihrem Ross, das die Vorderbeine hochreißt und mit einem harten Hufschlag den unrasierten Kerl in den Staub schickt. Gut gemacht, Brauner!



»Reiten wir in die Wäscherei, die Pferde stärken.«



»Bereits auf der ersten Bahn reichte der Caddy das falsche Eisen zum Wolf-Spielen.«

DER WILDE WESTEN

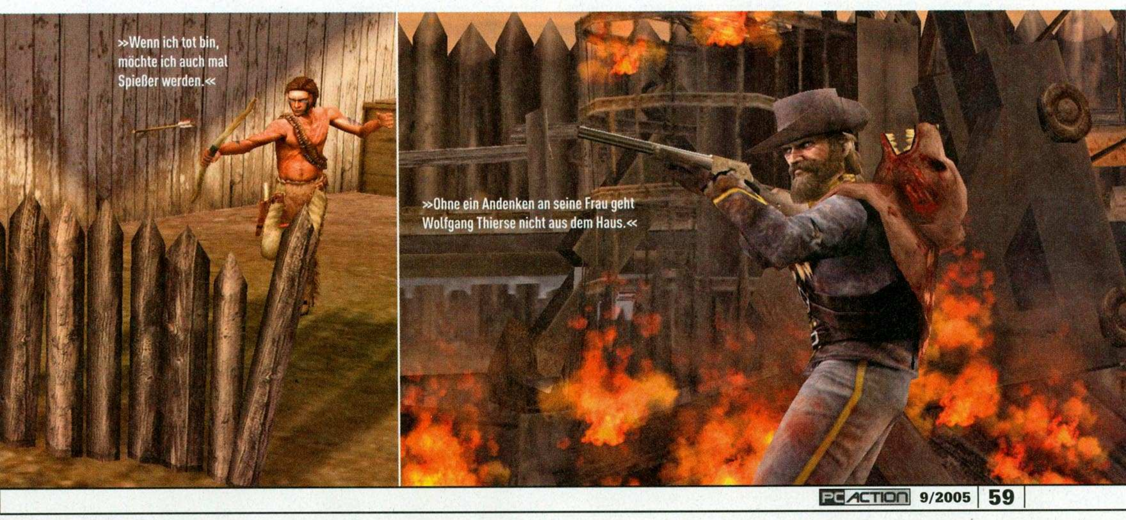
Western sind in Hollywood so tot wie John Wayne und Charles Bronson. Bis in die Sechzigerjahre hinein sah das ganz anders aus. Bei Computerspielen spielte die Thematik allerdings nie eine große Rolle. Hier führte der wilde Westen von Anfang an ein Schattendasein abseits des öffentlichen Interesses. Die Frage lautet: Warum? Angefangen bei großen Helden, fiesen Schurken, heftigen Kämpfen, bis hin zu der fast körperlich greifbaren Dramatik, bietet das Genre doch alle Zutaten, die ein erstklassiges Spiel braucht. Der Meinung scheint auch Neversoft zu sein. Mit *Gun* kündigen die Kalifornier nun ein Spiel an, dessen Handlung kurzweiliger sein könnte als jeder Kinofilm. Vielleicht werden Sie gerade Zeuge der Geburt einer großen Spielreihe. *GTA* im Wilden Westen? Bei Neversoft beschäftigt sich inzwischen ein Team ausschließlich mit *Gun*, während das zweite Team am nächsten Teil der Erfolgsserie *Tony Hawk's* tüftelt.

DIE WELT IST GRAU

Mit dem altbekannten Gut-Böse-Prinzip wollen die Entwickler bewusst brechen. „Wir kämpfen gegen diese Stereotypen an", so Neversoft-Präsident Joel Jewett. Das nehmen wir dem sympathisch menschlichen und auffallend schnurrbärtigen Kauz sogar ab. Ein weiteres Indiz: Der Spieler schließt sich Schwarzfußindianern an und stürmt ein Fort abtrünniger Kavalleristen. Das scheint von blindem Patriotismus genauso weit entfernt wie Gerhard Schröder vom Gewinn der nächsten Bundestagswahl. Trotzdem oder gerade deshalb wirft *Gun* alles in die Waagschale, was den Westen damals zu dem machte, was er war: wild. „Du musst dich mit Glücksspiel, Schießereien, Kneipenschlägereien, Tierangriffen und Viehdiebstahl herumschlagen", zählt Irwin Chen, der für *Gun* bei Herausgeber Activision abgestellte „Associate Producer" auf. „Wir wollen, dass die Leute den Westen erleben, wie er wirklich war: sandig und gesetzlos." Markige Worte. Die PC-ACTION-Redaktion hofft zusätzlich auf ein bisschen nackte weibliche Haut. Man hört ja viel über die leckeren Bardamen des späten 19. Jahrhunderts. Angeblich trifft der Spieler gleich auf eine ganze Postkutschenladung leichter Mädels, die beschützt werden möchten.

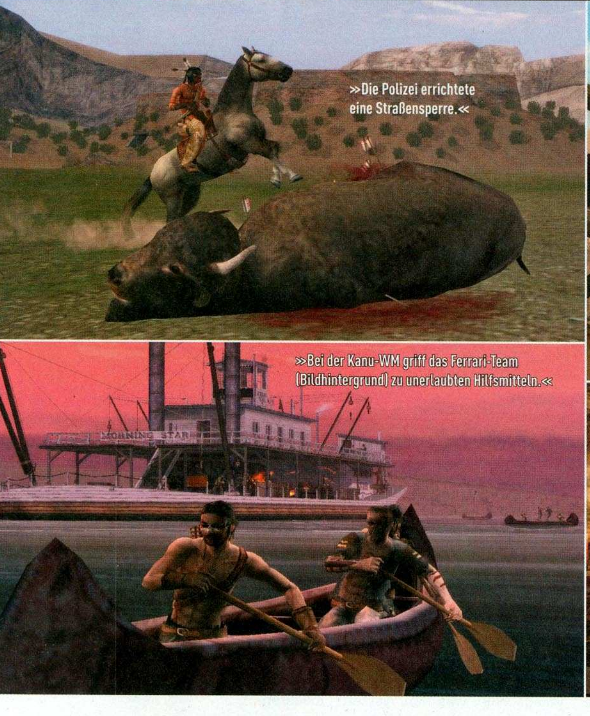
DER VATERTAG

Das Spiel beginnt in Montana, im Nordwesten der Vereinigten Staaten. Mithilfe von Drehbuchautor Randall Jahnson (*The Doors*, *Die Maske des Zorro*) strickt Neversoft eine perfide Geschichte. Sie spielen den jungen Colton White, der mit seinem Vater in den Bergen Pelztiere jagt. Im Anschluss tuckern Sie und Ihr alter Herr



»Wenn ich tot bin, möchte ich auch mal Spießer werden.«

»Ohne ein Andenken an seine Frau geht Wolfgang Thierse nicht aus dem Haus.«



»Die Polizei errichtete eine Straßensperre.«

»Bei der Kanu-WM griff das Ferrari-Team (Bildhintergrund) zu unerlaubten Hilfsmitteln.«



»Schießt immer noch scharf: Trapper Toni.«

»Viele Männer wünschen sich die Wild-West-Romantik zurück.«

auf einem Raddampfer über den Missouri, als Flusspiraten das Schiff kapern. Schüsse fallen, Panik bricht aus. Mit den Worten „In Wirklichkeit bin ich nicht dein Vater", drückt Ihnen der tödlich verwundete vermeintliche Papa ein Medaillon in die Hand. Als Sie am Ufer zu sich kommen, ist das alles, was Ihnen von Ihrer Familie geblieben ist – außer der Adresse eines Freudenhauses in Dodge City, die sich in dem Anhänger findet. Um herauszufinden, wer Ihre wahren Eltern sind, gibt es nur eine Möglichkeit: auf nach Kansas, auf nach Dodge City!

SCHWING DIE HUFE!

Was heute die Ferraris sind, waren früher die Mustangs. Die ohne Verbrennungsmotor bleifreies Heu tanken, versteht sich. „Alles, abgesehen von einer berittenen Schießerei zwischen den Programmierern, wurde gemacht, um dem Spiel das richtige Gefühl für die Pferde zu verpassen", verkündet Chen. „Du hast nie den Eindruck, bloß ein Objekt zu verwenden, sondern es ist Teil einer lebenden Welt." Einer großen Welt, in der Sie die Vierbeiner dringend brauchen. Dadurch, dass Sie relativ frei durch die Gegend ziehen, Läden abklappern, im Wald Bären jagen und nicht an einen linearen Missionsablauf gebunden sind, wäre es furchtbar, die Wege auf Schusters Rappen abzulatschen. Nebenmissionen wie eine Rinderherde von A nach B zu geleiten, machen ohne Gaul auch wenig Sinn. „Besonders packend finden wir unsere Kämpfe zu Pferd", ergänzt Chen. „So ein Gefühl in eine Schlacht zu reiten, mit Helfern im Sattel, gab es niemals zuvor. Wir haben diese fantastische Action-Sequenz mit zehn Kerlen zu Pferd – es ist wirklich unglaublich."

Dein Stall steht auf!

Reiter gibt es viele, berühmt sind nur wenige. Wir stellen sie vor.

1. PAUL SCHOCKEMÖHLE. Der bekannte Springreiter vergaß vor ein paar Jahren, dass Pferde keine Sportgeräte, sondern empfindsame Lebewesen sind. Mit einer Holzlatte prügelte er die Tiere zu höheren Sprüngen. Heute macht man das durch Doping. Egal, schmecken tun die Dinger wie immer.



Foto: action press



2. LUCKY LUKE. Der Comic-Cowboy geht seit über 50 Jahren eine symbiotische Beziehung mit seinem Pferd Jolly Jumper ein. Nicht nur, dass er mit dem Gaul redet, er wohnt quasi im Sattel. Wir wollen gar nicht wissen, was der „Lonesome Cowboy" treibt, wenn das Licht ausgeht.



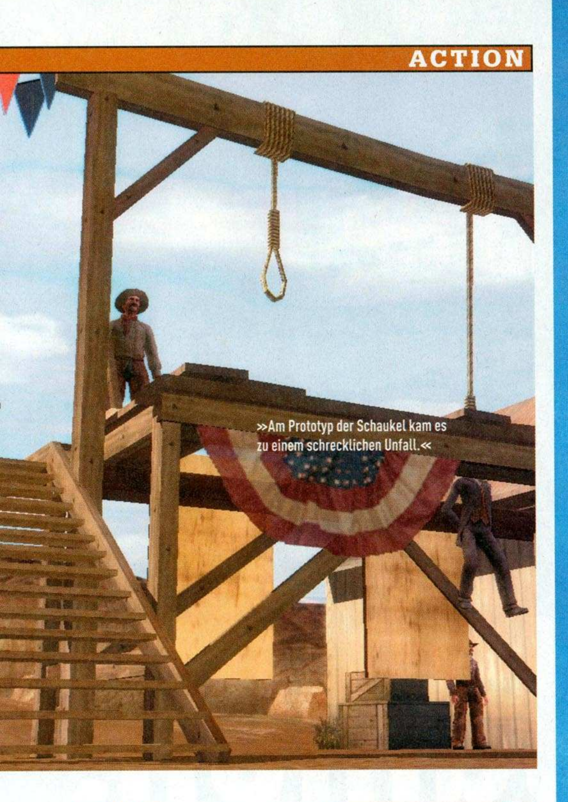
3. DIE VIER REITER DER APOKALYPSE. Die kennt jeder, der die Bibel oder John Sinclair liest. Die Apokalypse ist keine alte Schindmähre, sondern der Untergang der Welt. Die Reiter personifizieren Krieg, Hunger, Seuchen und Tod. Merken Sie sich einfach: Sollten Sie die Burschen sehen, steht Ärger ins Haus.

Westen von gestern

Der Wilde Westen ist nicht nur das, was die ostdeutsche Bevölkerung nach dem Mauerfall kennen lernte.

Falls Sie *Der Schuh des Manitu* (Bild unten) gesehen haben, sind Sie perfekt präpariert: So war es damals nicht im Mittleren Westen der noch jungen Vereinigten Staaten von Amerika. Es war eine harte Zeit. Die Zeit des Eisenbahnbaus, die Zeit der Viehtrecks, die Zeit ohne Gesetze. Pioniere erhofften sich dort im 19. Jahrhundert günstiges Land, Halsabschneider günstige Gelegenheiten, um die Pioniere auszunehmen. Als 1848 der Goldrausch ausbrach, wollte jeder Hungerleider im Westen schnell reich und berühmt werden. Geschafft haben es nur wenige. Auf Kosten der Indianer. Willkommen bei *Gun*!





»Am Prototyp der Schaukel kam es zu einem schrecklichen Unfall.«

ZEITMASCHINE

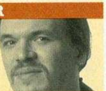
Was den Reit-Eskapaden keinesfalls nachstehen soll, sind die Schießereien. Dank der Schnellzieh-Option schlucken die Gegner fixer Blei, als es dauert, den Spielnamen auszusprechen. Das ist auch der einzige Moment, bei dem Sie die Verfolgeransicht verlassen, um in die Ego-Perspektive zu wechseln. „Einen Wimpernschlag lang kannst du die Zeit verlangsamen und den ersten Schuss landen, bevor dein Gegenüber überhaupt die Chance hat zu zielen oder seine Waffe zu ziehen", schwärmt Chen. „In diesem Modus markierst du mehrere Ziele und knallst drei bis vier Kerle auf einmal über den Haufen. Später im Spiel wirst du dich fühlen, als hättest du blitzschnelle Reflexe entwickelt. Du wirst einem Raum voller Typen überlegen sein, Ihnen die Waffen aus den Händen ballern und danach die Hüte von den Köpfen schießen – bevor sie reagieren können." Klingt gut. Richtig gut. Sobald wir das auch im echten Leben draufhaben, veranstalten wir im Verlag mal einen Tag der offenen Tür. Und Sie sind herzlich eingeladen. Versprochen. JOACHIM HESSE

GUN

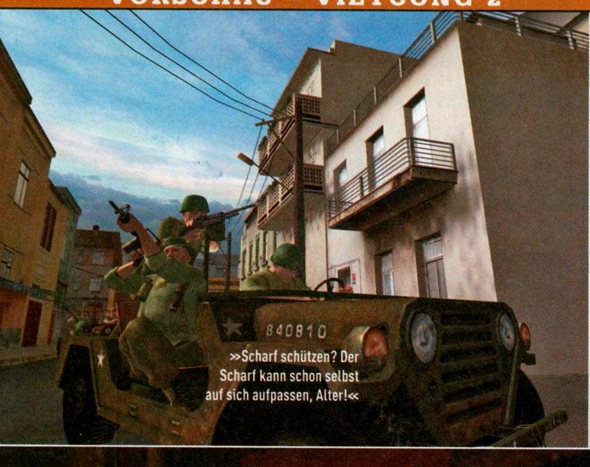
GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Neversoft/Activision
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	GTA, Max Payne 2, Faible
INTERNET:	www.gunthegame.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Ich glaub, mich tritt ein Pferd! Das wurde aber auch Zeit! Das beste Western-Spiel der vergangenen Jahre heißt *Red Dead Revolver* und erschien nur für die Xbox. Ein Jammer. Auf halbherzige Ballereien wie *Dead Man's Hand* hätte ich hingegen gern verzichtet. Doch die Western-Dürre scheint bald vorbei zu sein. Ich freue mich bereits wie ein Honigkuchenpferd. Denn was wir bisher von *Gun* anschauen durften, sieht nach einem Filetstück aus: Aufträge und Landschaft so weit das Auge reicht, garniert von Action-Szenen, die einem John-Woo-Film zur Ehre gereichen würden. Da Neversoft das Spiel aber primär für die Xbox und ihren Nachfolger Xbox 360 entwickelt, hoffe ich, dass die Kalifornier Steuerung und Grafik auch vernünftig an die Eigenarten des PCs anpassen. Mal sehen.



»Scharf schützen? Der Scharf kann schon selbst auf sich aufpassen, Alter!«



- 2 große Einzelspieler-Kampagnen
- Sie spielen aufseiten der USA und Nordvietnams.
- Über 50 Waffen
- Erstmals mit steuerbaren Fahrzeugen

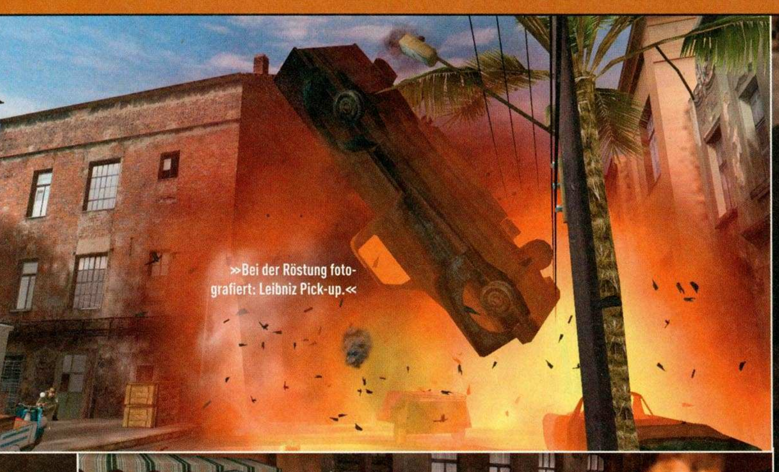
»Wenn wir die Waffen nicht wegpacken, ziehen wir nicht einen einzigen Freier an Land, fürchte ich.«

Grün wählen!

Von wegen einseitige Berichterstattung! In VIETCONG 2 erleben Sie die Gräuel des Vietnam-Krieges auch aus dem Blickwinkel von Ho Chi Minhs tapferen Kriegern.

»Dein Name ist wirklich Lu-Tschen? Dann kommen wir ins Geschäft!«

Was für harte Kerle! Die Jungs von Pterodon arbeiten quasi seit fünf Jahren in der grünen Hölle. Seither werkeln die Entwickler nämlich schon an der erfolgreichen *Vietcong*-Reihe. Nicht einmal der Gyros-Wischmop-Hybrid Costa Cordalis harrte so lange im Dickicht aus. Ist das etwa gerecht? Wir sagen: „Nein!", und Pterodon denkt wohl ebenso. Deshalb liegt der spielerische Schwerpunkt von *Vietcong 2* nämlich auf urbanem Häuserkampf, was aber nicht bedeu-



»Bei der Röstung fotografiert: Leibniz Pick-up.«



»Scheiße, da ist ein Sack Reis umgefallen! Ach, das interessiert sowieso niemanden.«



»Von wegen keine Ladezeiten! Hier ist der Gegenbeweis.«



»Steine pflastern seinen Weg.«

tet, dass Sie dem Dschungel vollends den Rücken kehren.

GESPALTENE PERSÖNLICHKEIT

Die wohl wichtigste Neuerung ist die in zwei Teile gegliederte Einzelspieler-Kampagne. Einen Teil spielen Sie wie gewohnt aufseiten der US-Streitkräfte. Sie übernehmen die Rolle eines US-Captains, der einen Kriegsreporter zu Neujahrsfeierlichkeiten nach Hue begleitet. Geschichtsinteressierte und googelnde PC ACTION-Redakteure wissen, dass die südvietnamesische Stadt der Schauplatz von unerbittlichen und brutalsten Auseinandersetzungen war. Sie treffen kurz vor den Kampfhandlungen ein – und der Feind überrascht Sie. In den Häuserschluchten von Hue zeigen Sie der kommunistischen Übermacht letztlich, wo der West-Frosch die Locken hat. 14 Außen- und Innenabschnitte gilt es lebendig zu durchqueren, bis Sie am Ende den Palast der ehemaligen Kaiserstadt befreien. Eine derartige Kulisse ermöglicht ein vollkommen neues Spielgefühl. So treffen Sie auf deutlich mehr gegnerische Fahrzeuge, Scharfschützen, die sich auf Dächern verschanzen, und sogar Selbstmord-Attentäter. Manche Kämpfe finden innerhalb von Gebäuden statt – und so eine Hütte explodiert ja hin und wieder, was der Action dienlich ist. Dass sich in der Stadt mehr Zivilisten rumtreiben als im Dschungel, ist logisch und beeinflusst den Spieler ebenfalls. Es ist halt nicht gerade schön, wenn Sie im Sekundentakt virtuellen Flüchtlingen Beine machen. Zwischen den Einsätzen gibt es zahlreiche, vorgerenderte Video-Sequenzen, die die spannende Geschichte weiterspinnen. Technisch respektabel: Während die Sequenzen laufen, lädt im Hintergrund bereits die nächste Mission. Wartezeiten sind laut Pterodon quasi nicht existent.

Liebes Tagebuch ...

Jarek Kolar (Foto), Chef-Spieldesigner von Pterodon, über das wichtigste Ego-Shooter-Element: die Waffen.

In jedem Ego-Shooter spielen Waffen die Hauptrolle. Schließlich sehen Sie das Teil, das Sie in den Händen halten, zu jeder Sekunde. Deswegen muss die Waffe realistisch wirken und auch extrem gut animiert sein. Sie sollen wirklich das Gefühl haben, eine echte Waffe in den Händen zu halten. Wenn damit irgendetwas nicht stimmt – sei es das Aussehen oder die Handhabung – geht die Atmosphäre flöten.

Es ist immer gut, vorher selbst auszuprobieren, was man in ein Spiel packen will. Das ist eines unserer obersten Gebote bei Pterodon. Entwerfen Sie einen Shooter, sollten Sie auch an „echten Kampfhandlungen" teilnehmen. Im September letzten Jahres trafen wir uns mit den Entwicklern von Illusion Softworks (*Mafia, Hidden & Dangerous*) auf dem Paintball-Schlachtfeld! Unter Beschuss, festgenagelt, quasi bewegungsunfähig und eingekesselt, lernt man die Regeln eines Feuergefechts relativ schnell. Basierend auf unserer Paintball-Kampferfahrung, entwickelten wir zwei lebenswichtige Regeln:

REGEL 1: Waffen sind tödlich. Deshalb suchen die an einer Schießerei Beteiligten immer hinter irgendetwas Deckung.

REGEL 2: Zielen ist oberstes Gebot, soll eine Waffe effizient sein. Einfach wild draufzuhalten ist nur dann in Ordnung, wenn Sie einen Kameraden decken wollen. Schnell zielen können ist immens wichtig. Sie sollten es draufhaben, aus der Deckung aufzutauchen, gezielt zu feuern und gleich wieder abzutauchen.

Das klingt alles relativ einfach, aber Sie wären überrascht, wie viele Shooter diese zwei Grundregeln nicht umsetzen. Schon im ersten *Vietcong*-Abenteuer haben wir darauf geachtet und für den Nachfolger ist das Ganze noch ausgefeilter und ausbalancierter. Wir haben ein wirklich innovatives Zielsystem entwickelt. Drücken Sie die rechte Maustaste, zielen Sie über Kimme und Korn. Das bieten relativ viele Shooter, aber es geht noch weiter. Bei uns ist dieser Zielmodus nicht statisch, sondern animiert. Denn wenn Sie sich bewegen, bewegt sich auch die Waffe. Jetzt kommt's: Sie sind unter Beschuss, suchen Schutz und kauern hinter der Deckung. Drücken Sie nun die Zieltaste, wechseln Sie nicht nur in den Zielmodus, sondern tauchen zudem automatisch aus der Deckung auf. Bereit zum Feuern! Lassen Sie die Taste los, taucht Ihr Alter Ego sofort wieder ab. Genial einfach!

»Der ehemals Langhaarige kam dann doch nicht ungeschoren davon.«

»Protestiert nackt gegen den Vietnam-Krieg: äthiopischer Basketballspieler.«

CHARLY, BITTE KOMMEN!
Ein Priester sitzt in einer Kathedrale – als Geisel gefangen. Der nordvietnamesische Pionier Minh hat ihn fest in seiner Gewalt, als Amerikaner den Gottespalast umzingeln. Für Minh entpuppt sich die Lage als aussichtslos: Er macht auf Rex Gildo und begeht Selbstmord. Bei der Durchsuchung der Leiche findet sich sein Tagebuch. Der befreite Priester öffnet es und liest daraus vor ... Auf diese Weise beginnt die Überleitung zur zweiten Kampagne – die den Spieler in Minhs Haut schlüpfen lässt. Das Ganze startet mit Gefechten, die rund um sein Heimatdorf stattfinden. So dienen zum Beispiel Dschungelgebiete und Reisfelder als Kampfschauplätze. Später landet der Gute dann in Hue und ... Na ja, wie Minhs Laufbahn endet, wissen Sie ja bereits.

ALLES HÖRT AUF MEIN KOMMANDO!
Die *Vietcong*-Macher geben zu, dass die Teamkomponente in den Vorgängern nicht perfekt gelöst war. Also arbeiten Sie fieberhaft an einer Lösung für dieses Problem. Die sieht so aus: Es gibt jetzt eine Befehlstaste. Zielen Sie mit der Maus auf eine Stelle und drücken diese Taste, führt Ihr Team situationsbedingte Befehle aus. Das System ist nur in bestimmten Momenten funktionstüchtig. Eben dann, wenn Ihre Gruppe besonderen Kram zu erledigen hat. Ein weiteres Novum ist das verbesserte Zielsystem – ausführlich erklärt im Auszug aus Jarek Kolars Tagebuch (Seite 63). Ob am Ende tatsächlich über 50 Waffen den Weg ins Spiel finden, bleibt abzuwarten. Dass die Bleispritzen so realistisch wie nur möglich rüberkommen, ist aber sicher. Schließlich ließen die Entwickler tatsächlich LKW-Ladungen voll Waffen herankarren, um die Originale haarklein zu studieren.

MEHR SPIELER!
Bis zu 64 Zocker können in *Vietcong 2* theoretisch gegeneinander antreten – technische Idealbedingungen vorausgesetzt. Pterodon legt die Mehrspieler-Levels nach eigenen Angaben aber für 16 bis 32 Spieler aus. Während die Fahrzeuge im Einzelspieler-Abenteuer nicht wirklich frei steuerbar sind, brausen Sie in den Mehrspieler-Partien nach Lust und Laune durch die Gegend – mit Panzern, Jeeps und Lastwagen. In einem Online-Profil sind die Statistiken eines jeden Spielers gespeichert. Nicht nur für das Eliminieren von Gegnern gibt es Punkte, sondern auch für das Erledigen bestimmter Aufgaben. So verlangt der Online-Modus Assault die Ausführung von Aufträgen wie Bomben entschärfen. Wer besonders fleißig ist, bekommt mehr Punkte, steigt sogar in neue Klassen auf. Sie beginnen als „Soldier" und enden in der Commando-Abteilung. Die „Commandos" können so ziemlich mit allen Waffen umgehen, doch bis man so weit ist, braucht es viele Stunden Spielzeit. Ob im Online-Profil auch böse Vergehen vermerkt sind, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen. Kommentar unseres geschätzten Kollegen Ralph Wollner: „Ich bin staatlich ausgebildeter Teamkiller und *Battlefield 1942*-Kamikaze-Bomber. Das lasse ich mir von ein paar tschechischen Zipfelklatschern nicht nehmen!"

AHMET ISCITÜRK

VIETCONG 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Pterodon/2KGames
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Vietcong, MoH: Allied Assault
INTERNET:	www.2kgames.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Genau zwei Dinge nervten mich bei *Vietcong*: Das Team-Management und die oftmals unübersichtliche Dschungelkulisse, wo mich lediglich Schnellspeicher-Orgien vor cholerischen Anfällen bewahrten. Ich spielte es trotzdem durch, weil der Rest so geil war. Beide Kritikpunkte gehören mit dem Nachfolger der Vergangenheit an. Cool, dass die Entwickler negative Kritik am Erstling nicht als Beleidigung ansehen. Die Jungs weisen sogar selbst auf suboptimale Aspekte des *Vietcong*-Originals hin und reden ganz unbefangen darüber, wie Sie das Ganze für Teil 2 verbessert haben. Bei Pterodon arbeiten eben keine Hansel, die nur PR-Sprüche auswendig lernen, sondern Männer mit echtem Zockerherz. Die wollen einfach nur ein gutes Spiel rausbringen. Schön, dass es so etwas heute noch gibt. *schnüff*



BAO TOAN VA TIEP LIEU
»Die Soldaten gingen mit Andre A. Gassi und verloren ihn dann.«
www.specforcethegame.com
techland
CHROME SPECFORCE
WWCL
www.justgamers.de
JustGamers 85%
GameCaptain 82%
Gamezone 80%
Jetzt im Handel für 29,90 EUR (empf. VK)

- Thriller aus interaktivem Film und Adventure
- 6 Charaktere spielbar
- Innovative Steuerung
- Verschiedene Gemütszustände
- Freie Spielwelt mit unterschiedlichen Lösungswegen

AUF DVD
VIDEO, TRAILER

»Großstadtproblem: scheiss Tauben!«

Sechs in der City

»Mach jetzt endlich den Mund auf!«

Morde sind sogar in Amerika verboten. Da ist es blöd, wenn Sie wie in FAHRENHEIT selbst der Killer sind. Schlüpfen Sie in die Rolle von einem halben Dutzend Charaktere, um die rätselhaften Geschehnisse aufzuklären.

Das nächtliche New York. Schneeflocken tanzen um die Freiheitsstatue. Die Kamera fährt in eine Kneipe und zeigt einen älteren Mann am Pissoir. Igitt, was sollen wir denn hier? Aus einer Toilettenbox tritt ein Typ heraus. Nein, nicht George Michael mit heruntergelassener Hose. Dieser Knabe hält ein blitzendes Messer in der Hand. Mit wirrem Blick sticht er den Mann nieder, der sich mittlerweile die Hände wäscht. Die Szenerie verschwimmt, plötzlich reißt der Mörder die Augen auf, starrt auf seine blutigen Hände und die Leiche. Er taumelt zurück, schüttelt ungläubig den Kopf, lässt das Messer fallen. „Was habe ich nur getan?", fragt er sich entsetzt.

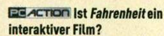
VIELE WEGE FÜHREN NACH ROM

Fahrenheit. Was klingt wie ein Kühlschrank von Wal-Mart, ist ein innovatives Spiel von Quantic Dream (*Omikron: The Nomad Soul*) mit mysteriöser Geschichte. Unbescholtene Bürger ticken plötzlich total aus und legen scheinbar grundlos Menschen um. Wie eben der Jack-the-Ripper-Verschnitt Lucas Kane auf dem Klo. Zu Beginn des Spiels helfen Sie ihm, vom Tatort zu entkommen. Dabei schließen Sie Bekanntschaft mit der immens großen Handlungsfreiheit. Je nachdem, auf welche Art Sie sich verdrücken, erhält die Polizei mehr oder weniger viele gute oder schlechte Hinweise von Zeugen. In Panik mit blutigen Armen aus dem Lokal zu stürmen, ist der einfachste, aber auch auffälligste Weg. Aalglatt und erbarmungslos wie PC ACTION-Redakteure nun mal sind, zerrten wir zunächst die virtuelle Leiche in die Toilettenkabine ... Eine Besonderheit: *Fahrenheit* kommt ohne herkömmliche Menüs und Inventar aus. Mögliche Aktionen sind am Bildschirmrand als animierte Icons eingeblendet, die Sie mit Maus oder Gamepad auslösen. Zum Greifen des Körpers bewegen Sie die Maus mit gedrückter Taste einfach nach unten. Aber zurück zum perfekten Verbrechen. Noch schnell das Blut vom Boden wischen, das Messer entsorgen und die Pfoten schrubben. Dann zeigte uns der jetzt geteilte Bild-

INTERVIEW „WIR HABEN SEX, WIR HABEN ACTION."

»Schon fast entkommen: fliehende Stirn.«

David Cage (Foto), Chef von Quantic Dream, Autor und Regisseur von *Fahrenheit*, stattete uns einen Besuch ab und plauderte aus dem Nähkästchen.



PC ACTION: Ist *Fahrenheit* ein interaktiver Film?
DAVID CAGE: Hm, wir sagen „interaktives Drama". Das klingt fast wie „interaktiver Film", aber trifft es besser. Die Idee ist, den Spieler wirklich in die Rolle eines Filmprotagonisten schlüpfen zu lassen, gleichzeitig aber Handlungsfreiheit zu gewähren. Viele Gegenstände laden zur Interaktion ein. In *Fahrenheit* hat alles Konsequenzen, der Spieler verändert Handlung und Verlauf des Spiels.

PC ACTION: Das klingt nach Großprojekt. Wie viele Leute arbeiten dran?
DAVID CAGE: Etwa 80. Wir haben neben der Produktionseinheit Schauspieler, Stuntmen, Manager. Es ist echt ein großes Projekt. Allein für die Aufnahmen der Bewegungsabläufe brauchten wir dreieinhalb Monate, was im Verhältnis zu einem echten Film recht viel ist.

PC ACTION: Das Spiel tendiert eher in Richtung Film als in Richtung Spiel. Haben Sie Vorbilder aus der Filmbranche?
DAVID CAGE: Ja, ich orientiere mich eher an Kinofilmen, zocke aber schon sehr lange Computerspiele. Ich bin jetzt 36 Jahre alt und habe die letzten 15 Jahre immer die gleichen Spiele gedaddelt, es hat sich nur die Technologie verändert. Ich kann nicht mehr glauben, dass die Tochter des Präsidenten in Spanien von Zombies entführt wurde. Ich bin zu alt für so was. Leute in meinem Alter mögen Videospiele, allerdings schauen sie auch Filme und sind gute Geschichten gewöhnt. Ich versuche also, Entertainment für Erwachsene zu machen. Wir haben Sex, wir haben Action, es ist sehr cineastisch und geht in Richtung der Streifen von David Fincher wie *Sieben* oder *Fight Club*.

PC ACTION: Sie haben eine Spielzeit von 15 Stunden erwähnt.
DAVID CAGE: Ja, so ungefähr. Wenn man *Fahrenheit* geradlinig durchspielt, ohne zum Beispiel Szenen zu wiederholen. Die meisten der Zocker gehen das Spiel sicherlich so an. Es ist wie im richtigen Leben, du weißt nie, was als Nächstes passiert. Wenn du eine Entscheidung in der Realität triffst, dann hast du auch die Konsequenzen zu tragen. Das ist hier nicht anders. Aber egal, welchen Weg der Spieler einschlägt, er erlebt in *Fahrenheit* eine konsistente und gute Geschichte.



»Spider-Man: ganz schlechtes Remake.«

In Actionszenen steuern Sie Ihre Spielfigur durch schnelles Drücken vorgegebener Knöpfe auf dem Gamepad oder der Tastatur.

schirm, dass im Gastraum ein Polizist auf die Toilette zusteuert. Unser Puls steigt. Wir zwingen uns zur Ruhe, spazieren unauffällig aus der Toilette, ignorieren den Gesetzeshüter und sind auf und davon! Wir sind doch cool!

ÜBER MEHRERE ECKEN BEKANNT

Je nachdem, wie Sie die Aufgaben des Spiels angehen, ändern sich Story-Verlauf und Lucas' psychischer Zustand. Mittels Stimmungsbarometer sind Sie immer im Bilde, wie der Knabe gerade drauf ist. So etwas wünschen wir uns auch, damit wir im Fall der Fälle unseren Chefredakteur rechtzeitig aufheitern könnten. Im Lauf des Spiels klären Sie, wie blutige Symbole an Ihre Unterarme gelangten und was Sie zu dem Mord trieb. Neben Lucas steuern Sie auch dessen Bruder Marcus, die Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles sowie zwei weitere Charaktere. Das Abgefahrene an *Fahrenheit* ist, dass das Spiel die Geschichte auch aus deren Sicht erzählt. Verstecken Sie als Lucas die Tatwaffe, suchen Sie als Bulle später danach. Liegt das Ding auf dem Boden, finden Sie es natürlich sofort. Trotzdem bleibt es spannend. *Fahrenheit* zeigt Ihnen nämlich nicht, wo genau Sie die blutige Klinge verstecken, denn sonst hätten Sie ja später als Polizist nichts mehr zu tun. Genial, oder? Ob das innovative Spielprinzip so aufgeht wie Reiner Calmund nach einem Spanferkelessen, erfahren wir schon im September. MARC BREHME

FAHRENHEIT

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Quantic Dream/Atari
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	8. September 2005
VERGLEICHBAR:	Blade Runner
INTERNET:	www.fahrenheitgame.com

KOMMENTAR

MARC BREHME



Fahrenheit mit wenigen Worten zu beschreiben, fällt schwer. Getrost vergessen können Sie steife Genre-Begründer des interaktiven Films. David Cage hat ein ehrgeiziges, erwachsenes Projekt am Start, das wegen seines dynamischen Spielflusses, der verschiedenen Perspektiven und neuartigen Bedienung das Genre aufrütteln könnte. Durch die vielfältigen Lösungsmöglichkeiten bietet *Fahrenheit* vermutlich einen hohen Wiederspielwert. Ich freue mich bereits auf das Rätseln in New York und hoffe, dass die Entwickler noch an der Tastatursteuerung feilen. Die war in unserer Vorabversion der Steuerung per Gamepad nämlich noch deutlich unterlegen.



Stalingradwanderung

Echtzeit-Strategie trifft Ego-Shooter: In COMMANDOS STRIKE FORCE erledigen Sie Ihre Gegner meist vorsichtig von hinten.

»Nicht so laut, Herisch, du weckst Daisy auf.«

Beliebte Echtzeit-Strategie-Reihen machen gern mal einen Abstecher in andere Genres. Positives Beispiel: Das fantastische Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Negativbeispiel: Die öde Ballerei *Command & Conquer Renegade*. Nun geht es der *Commandos*-Serie an den Kragen. Als eigenwilliger Ego-Shooter wagt sich *Commandos Strike Force* in ein umkämpftes Gebiet, das von Größen wie *Call of Duty* beherrscht wird. Wir durften uns anhand einer umfangreichen Demoversion selbst eine Meinung über *CSF* bilden.

ALTE KNACKER

Commandos-Anhänger trauern. Von den zahlreichen Charakteren der Serie bleiben in *CSF* nur noch drei übrig: Der Spion, der Scharfschütze und das Aushängeschild, der Green Beret. Bei den Missionen in Norwegen, Frankreich und Stalingrad kommen jedoch stets nur zwei Akteure gleichzeitig zum Einsatz. Hierbei ähnelt das Spielgeschehen Taktik-Shootern wie *Raven Shield*: Zu jeder Zeit dürfen Sie zwischen den beiden Charakteren umschalten. Wollen Sie also einen deutschen Soldaten lautlos erledigen, schleichen Sie sich als Spion von hinten an und tun, was zu tun ist. Dann schnappen Sie sich die Uniform und schon laufen Sie unbemerkt an Wehrmachtssoldaten vorbei. Doch Vorsicht! Unteroffiziere und ganz hohe Tiere erkennen diese billige Masche. Den Scharfschützen hingegen sollten Sie in Häusern oder anderen gut getarnten Ecken positionieren. Anders schaut es beim Green Beret aus. Der Mann fürs Grobe nimmt es mit einer ganzen Horde von Feinden auf und kann dank Sprengladungen Panzer knacken.

HÄRTER!

Recht heftig geht es in Stalingrad zu. Sie haben den Auftrag, einen russischen Offizier in einem Bunker ausfindig zu machen. Wie genau Sie die Einsätze bewältigen, liegt an Ihnen. Das umkämpfte Terrain ist nämlich weiträumig frei begehbar. Hier und da warten zusätzliche Nebenmissionen. So sind beispielsweise in der Innenstadt zwei gefangene alliierte Soldaten dazu verdonnert, Erdlöcher zu graben. Neben einem Stapel mit Särgen steht ein voll beladener Anhänger. Bleiche Hände ragen aus dem mit einer Plane bedeckten Haufen heraus. Starker Tobak. Befreien Sie die Kameraden, helfen die Ihnen später an anderer Stelle. Ähnlich hart geht es bei einer Mission in Frankreich zu. Im Innenhof einer Militärbasis befiehlt ein deutscher Offizier die Exekution von Gefangenen. Sie sollen diese Tat verhindern. Allerdings sind Sie nur mit einer schallgedämpften Pistole und einer Hand voll Patronen ausgestattet. Wie Sie die prekäre



>>Michel Friedman verteidigt seinen Jahresvorrat.<<

>>Dolly Buster: Brust-Tattoo.<<

>>Aber ich habe doch gar keinen Apfel auf dem Kopf!<<

COMMANDOS STRIKE FORCE

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Pyro Studios
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor, Call of Duty
INTERNET:	csf.pyrostudios.com

Situation lösen, finden Sie ganz allein heraus ...

VORFREUDE

Bei der Grafik-Engine handelt es sich um eine Eigenentwicklung der spanischen Macher der Pyro Studios. Die Stadt- und Landschaftsszenarien schauen gut aus, aber nicht überragend. Einen Mehrspieler-Modus gibt es auch. Bis zu 16 Spieler sollen sich Gefechte bei Deathmatch, Team-Deathmatch und Sabotage liefern. Beim Letztgenannten gilt es, eine Schlüsselperson zu entführen und ihr geheime Codes zu entlocken. Klingt sehr interessant. LUKASZ CISZEWSKI

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Sauber schaut *Commandos Strike Force* aus, doch heutzutage sind gerade Action-Zocker noch Spektakuläreres gewohnt – gerade wenn es um die Thematik Zweiter Weltkrieg geht. Dafür bietet der Titel dank seiner Echtzeit-Strategie-Wurzeln einige frische Elemente, die es eben noch nicht in einer der anderen 3.274 Weltkriegs-Ballereien zu sehen gab. Die uns präsentierten Missionen mit Spion, Scharfschütze und Green Beret vermittelten typisches *Commandos*-Flair: Ohne Hirnarbeit und gute Zeiteinteilung gehen Sie in den durchdachten Umgebungen schneller drauf als eine Entenfamilie beim Überqueren der Autobahn.



»Hat sich umoperieren lassen: Trümmerfrau.«

Blut, Bruder!

Geschichtsunterricht, Teil 2. In BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD vollenden Sie die Mission der 101st Airborne-Truppe und befreien die gesamte Normandie.

Neues Spiel, neue Gesichter? Bei *Brothers in Arms: Earned in Blood* gilt: ja und nein. Obwohl Sie nicht mehr Sensibelchen Matt Baker herumkommandieren, bleibt der Kollegenkreis nahezu der gleiche wie beim Vorgänger, den Sie zum Zocken aber nicht benötigen. Joe Hartsocks, zu Beginn von *Road to Hill 30* noch ein Grünschnabel, hat sich im Lauf des Einsatzes zur rechten Hand des Gruppenführers gemausert. Grund genug, den Bengel zum Sergeant zu befördern und ihm eine eigene Einheit zu spendieren. Natürlich schlüpfen Sie in die Haut des frischgebackenen Helden.

FREUDIGES WIEDERSEHEN

Kenner wissen, dass beim Vorgänger die Kameraden im Spiel nicht sterben konnten. Es sei denn, eine geskriptete Szene raffte den einen oder anderen Kumpel dahin. Auf der E3 fragten wir bei Gearbox-Chef Randy Pitchford nach, ob das im neuen Teil anders sei. „Nein, das ist schon allein wegen der festgelegten Hintergrundgeschichte nicht möglich", so der Meister. Bleibt also alles wie gehabt: Eben noch waren Sie Zeuge, wie ein Mitstreiter von einer MG-Stellung durchsiebt wurde, und siehe da, beim nächsten Treffpunkt wartet der Pechvogel kerngesund auf den nächsten Einsatz. Ist da etwa Voodoo im Spiel?

MACH'S BIS ZUM ENDE

Auch beim Nachfolger konzentriert sich Gearbox hauptsächlich auf den Einzelspieler-Modus. Neue Missionen, Fahrzeuge und Waffen sorgen für frisches Pulver an der virtuellen Weltkriegsfront. Dabei feilen die Entwickler besonders am Nahkampf, den Umgebungen und einem supercleveren KI-System. Das alles soll *Earned in Blood* noch authentischer, noch mitreißender machen. Mehrspieler-Fans bekommen neues Kanonenfutter in Form von ausgetüftelten Karten und verstärkter taktischer Einflussnahme. Colonel John Antal hat bei *Earned in Blood* erneut die Finger im Spiel. Der Veteran organisierte tausende Originalfotos, Berichte und Karten, um das Spiel noch näher an die Realität anzulehnen. Wie viele Stunden Spielspaß *Earned in Blood* umfasst, ist noch offen. Wir halten Sie auf dem Laufenden. RALPH WOLLNER

BIA: EARNED IN BLOOD

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox Software
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor: Pacific Assault
INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Leute durch den Schlamm robben zu lassen ist genau mein Ding! Und wenn mir die Visage von einem Kollegen nicht passt, schicke ich ihn schnurstracks ins Verderben. Warum geht das nicht in meinem echt(en) tristen Dasein?! Hoffentlich bleibt das Taktik-System genauso unkompliziert wie bei *Road to Hill 30*. Auf der E3 durften wir einige Blicke auf die frühe Version werfen, wobei gerade optisch kaum Unterschiede zum Vorgänger festzustellen waren. Aber der Code ist noch jung und bis Herbst ist viel Zeit, den Titel in allen Belangen aufzupeppen. Mir sind die Jungs aus dem ersten Teil ans Herz gewachsen und ich freue mich darauf, die Bande im „idyllischen" Frankreich wiederzutreffen. Außerdem bin ich gespannt, wer ins Gras beißt und wer am Ende übrig bleibt.



»Hat weniger Leser als PC ACTION: MG-Magazin.«



»Endlich mal auf offener Straße entdeckt: Auto Aiming.«

»Auch im Motorsport unbeliebt: Splittergruppen.«

»Schmeckt nicht immer: Ess-Kurve.«

»Verrät nichts über den Ausgang des Rennens: Heck-Spoiler.«

Schaden-Freude

Frischer Wind aus dem Hause Codemasters. Mit DTM RACE DRIVER 3 driftet die Erfolgsserie deutlich in Richtung Simulation.

Die *DTM*-Serie glänzt besonders durch die gelungene Mischung aus Arkade- und Simulationsanteilen. Als weitere Neuheit präsentierten sich beide Vorgänger-Titel mit einer auflockernden Hintergrundgeschichte, die den Spieler durch die verschiedenartigsten Rennveranstaltungen schleuste. Die steigenden Anforderungen bereiteten dabei aber sogar Genre-Fremden keine Probleme. Nun heißt es, dass in *DTM: Race Driver 3* der Fokus auf einer ausgebauten Simulation liegt. Wer jetzt denkt, dass die Entwickler ihren mittlerweile gut ausgetretenen Erfolgspfad verlassen, liegt falsch. Unter Simulation verstehen die Herren nicht, dass jeder Verbremser im Kiesbett endet oder eine leichte Karambolage das Aus bedeutet, sondern die reale Gestaltung rund um den Renn-Alltag. So bietet der neue Pro-Karriere-Modus alle Feinheiten, die sich der Motorsport-Fan wünscht: Ob Qualifying, Flaggensystem, Boxenstopp oder Reifenstrategie, in *DTM 3* soll alles möglich sein. Wenn Ihnen das noch nicht genügt, versuchen Sie sich an weiteren Finessen wie Trainings-Einheiten und Fahrzeug-Tuning. Natürlich geht es auch ohne den ganzen Schnickschnack: Sie wählen den World-Tour-Modus und schon klemmen Sie hinterm Steuer eines Supersportwagens. Einfacher geht es wirklich nicht.

HÖR ROHR

Wie bei Nachfolge-Titeln üblich, kommt auch *DTM 3* mit einem deutlich aufgebohrten Umfang daher. Mit insgesamt 35 Motorsport-Varianten, darunter die British GT, BMW-Williams-F1, V8 Supercars und die exklusive Deutsche Tourenwagen Meisterschaft. *DTM 3* gibt Ihnen die Möglichkeit, über sämtliche Original-Strecken der 2005er DTM-Saison zu donnern und das mit einer völlig überarbeiteten Soundkulisse. Laut Hersteller ist die Anzahl der Audiodaten 40 Mal größer als beim Vorgänger. Das kann sich wohl hören lassen. Außerdem spendierte man dem Titel ein noch detaillierteres Schadensmodell, das sich direkt auf das Fahrverhalten auswirkt. Aber es gibt noch mehr Möglichkeiten, sich das Leben schwer zu machen. Wer gnadenlos durch die Gegend heizt, bekommt Probleme mit Reifenverschleiß und Überhitzung. Über die Hintergrundgeschichte ist nur bekannt, dass es eine gibt. Wir sind gespannt. RALPH WOLLNER

DTM RACE DRIVER 3

GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Codemasters
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	Winter 2005
VERGLEICHBAR:	DTM Race Driver 2
INTERNET:	www.codemasters.de

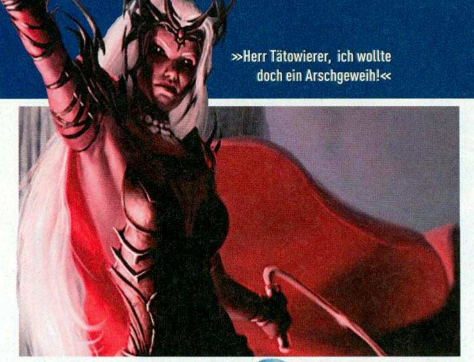
KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Wenn ich *DTM* höre, denke ich an unzählige spaßige Spielstunden. Natürlich hebt das die Erwartungshaltung. Und schon beim letzten Teil glänzten die Entwickler durch neue Ideen und lieferten keine aufgepeppte Kopie des Originals ab, wie es in diesem Genre doch immer wieder vorkommt. Wenn Codemasters ihre Versprechungen wahr machen, erwartet uns das nächste Rennspiel-Nirwana. Schade, dass es keine näheren Informationen über die neue Hintergrundgeschichte gibt. Ist mir aber auch egal, Hauptsache Rennschwulatti Ryan McKane bleibt, wo der Pfeffer wächst. Der fehlte beim letzten Mal zum Glück auch schon.

TEST



>>Herr Tätowierer, ich wollte doch ein Arschgeweih!<<

Sorge dich nicht, spiele!

Viel Bug, viel Ehr. Der Monsterpatch auf Version 1.1 räumt mit den Fehlern von BOILING POINT: ROAD TO HELL ordentlich auf.

Ego-Shooter | Das als Ego-Shooter getarnte Rollenspiel-Sorgenkind *Boiling Point: Road to Hell* bekommt eine Vitaminspritze. Eine 76 Megabyte große Vitaminspritze. Und wer hätte das gedacht: Der Patch wirkt in der Tat wahre Wunder! Zu allererst scheinen die Probleme mit dem Kopierschutz, die bei manchen Rechnerkonstellationen auftauchten, der Vergangenheit anzugehören. Auch stürzt das Spiel seltener ab. Sogar das Inventar sollte sich nicht mehr von allein leeren. An der immer noch etwas hakeligen Steuerung dürfen die russischen Entwickler gern noch schrauben. Ein Patch auf Version 2.0 ist in Arbeit. JOACHIM HESSE

Info: www.atari.de



>>Neuer Kostner-Film: Der neben dem Diskus-Trainingsfeld wohnt.<<

Nimm das!

AUF DVD
UPDATE

Fans von NEVERWINTER NIGHTS hergehört: Wir habe drei je rund 100 Megabyte große Patches für Sie auf DVD!

Rollenspiel | Das Fantasy-Epos von Bioware ist nicht totzukriegen. Trotz der vielen Monate, die *Neverwinter Nights* bereits auf dem Buckel hat, erfreut es sich nicht zuletzt dank der Add-ons immer noch großer Beliebtheit. Jetzt gaben die Entwickler die Patches auf Version 1.66 jeweils für das Hauptprogramm und die beiden Ableger *Die Horden des Unterreichs* und *Schatten von Undernzit* heraus. Wir wollen es kurz machen: Die Patches schlucken jede Menge Platz auf unserer DVD, bieten Ihnen dafür aber auch eine endlos lange Liste an Verbesserungen. Wir sagen nur: Neutrale Mönche erhalten nun besonders coole lila glühende Augen. Okay, das war nicht das Wichtigste des Updates, aber uns hat es gefallen. JOACHIM HESSE

Info: http://nwn.bioware.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE FORDERT MENSCHEN STATT MASCHINEN



>>Alte Omas finden sich an den leicht bedienbaren Service-Terminals schnell zurecht.<<

Blech oder blechen!

„Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin ein Verbrecher. Gestern wurde ich ohne gültigen Fahrausweis in der Bahn angetroffen. Da das nicht meine Absicht war, bitte ich Sie, mir die Strafe zu erlassen. Außerdem bin ich mit meinem Gesicht schon gestraft genug." Dies als kurzer Auszug aus einer Mail von mir an die Bahn. Hintergrund: Ich nutze die Bahn oft und meist auch gern, bin aber neulich mit einer falschen Fahrkarte drei Stationen gefahren. Das sollte mich 40 Euro kosten. Und warum das Ganze? Weil sich hinter dem Begriff „Nordostbahnhof" statt eines Bahnhofs nur ein Gleis mit Wartebank verbirgt. Sicher, mit Geduld und ein, zwei Stunden Zeit hätte sich dem Fahrkartenautomaten dort vermutlich auch die passende Karte entlocken lassen. Komischer Rückschritt der Technik: Als ich klein war, ging ich einfach zu einem Schalter, sagte, was ich wollte, und ein Herr gab mir den gewünschten Fahrschein. Doch von derartiger Sprachsteuerung sind besagte Automaten heutzutage noch Lichtjahre entfernt. Das höchste der Gefühle sind Touchscreen-Orgien, die trotz der Beantwortung eines vermutlich von ehemaligen KGB-Mitarbeitern erstellten Fragenkatalogs die falsche Karte ausspucken. Wo ist die Zeitschrift mit der passenden Komplettlösung? Und die Bahnadministration versucht die Kunden trotzdem durch nur am Automaten verfügbare Sondertarife und ellenlange Schlangen an den wenigen noch geöffneten Schaltern in die Arme dieser Blechmonster zu treiben. Genau wie meine Bank. Aber das ist eine andere Geschichte. Nun ja, wenigstens hat ein echter Mensch meine Bahn-Mail beantwortet. Der senkte „ohne Anerkennung einer Rechtspflicht" mein Bußgeld auf zehn Euro. Immerhin. Morgen kaufe ich mir ein Auto.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
	SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
CODENAME: PANZERS - PHASE 2	■■■■	■■■	■■	■■■■■	■	■■■■■	■■	■■
	Super Spiel – nur der Wow-Effekt des Vorgängers fehlt.	Durchaus reizvoll, aber Zuschauen reicht mir.	Dauert mir alles viel zu lange.	Klasse, aber etwas mehr hätte es schon sein dürfen.	Nicht mein Genre.	Solider Nachfolger. Leider fehlen echte Innovationen.	Strategie? Zweiter Weltkrieg? Nie wieder!	Echtzeitstrategie – ich mag's halt nicht.
AREA 51	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■
	Independence Day für zwischendurch. Okay.	Gar nicht verkehrt. Besser als auf den Duke zu warten.	Gute Unterhaltung für zwischendurch.	Hab ich das nicht schon mal irgendwo gesehen?	Ist ganz witzig, aber leider geschnitten.	Ich wollte schon immer mal Aliens abknallen!	Diese verdammte Zensur!	Bratzelgespratzel macht Laune.
MADAGASCAR	■■	■■	■	■■	■■	■■	■■■	■■■
	Nee, schon der Film haute mich nicht aus den Socken.	Ich glaub, ich geh ins Kino.	Nur was für präpubertäre Heinis.	Wäre höchstens was für meine Tochter.	Was für Kinder. Dürfte Cziskewski also gefallen.	Cooler Film, bescheidenes Spiel. Schade.	Ich bin vielleicht jung, aber das geht zu weit.	Ach, mal rumhüpfen ist auch nett.
LULA 3D	■■	■■■	■■■■■	■■	■■■■	■■■	■■■	■■■
	Sex allein macht auch nicht glücklich.	Wer sexy Sport-Clips toll findet, mag auch Lula.	Hat mich voll umgeblasen!	Wenn nur das echte Leben so freizügig wäre ...	Überraschung: Gutes Spiel!	Ist doch besser geworden, als ich erwartet hatte.	Meine Ische schaut trotzdem schärfer aus.	Ich schau ja auch Nachts DSF, ne?
RISING KINGDOMS	■■	■■	■	■■■	■	■■■	■	■■■
	Dieses Königreich verteidigen Sie gefälligst allein.	Da sind wir von *Warcraft 3* Besseres gewohnt.	Ich scheitere schon am Tutorial.	Na ja, 08/15-Standardkost für zwischendurch.	Verbietet endlich dieses Genre, verdammt!	Danke, ich warte lieber auf *Warcraft IV*.	Da geh ja ich lieber in die Kirche.	Na immerhin ist es Fantasy-voll!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Test
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
X 2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCi	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Die Lieferung amerikanischer Hilfsgüter wurde im Irak begeistert aufgenommen.«

Die Luft flimmert, als die Brigade deutscher Panzer über die Düne rumpelt. Da erscheinen in der Ferne die ersten Türme der Festung. Die Alliierten haben sich gut verschanzt. Die Stahlungetüme der deutschen und italienischen Armee schieben sich langsam in Richtung des Bollwerks. Ein Dröhnen erfüllt die Luft, als die Savoia-Marchetti-Bomber die Sonne verdunkeln. Die Feinde erkennen die Gefahr zu spät. Als die tödlichen Geschosse die ersten Mauern in Stücke reißen, eröffnen die Panzer das Feuer. Explosionen zerfetzen Wände. Mit dem Mute der Verzweiflung wehren sich die Alliierten und ballern von den Türmen, was die Rohre hergeben. Da reißt eine Detonation ein riesiges Loch in die Festung. Der Weg für die deutsch-italienischen Truppen ist frei. Im Schutz der Panther-Panzer dringen sie in die Festung ein. Die nächste Explosion übertönt alles. Rauch und aufgewirbelter Staub droht die Soldaten zu ersticken. Dann ein unheilvolles Fauchen. Eine gewaltige Feuersäule rast durch den Hof. Die Flammenwerfer machen vor nichts Halt. Soldaten schreien – lebende Fackeln im virtuellen Todeskampf. Die Angreifer zeigen keine Gnade und pflügen mit ihren Maschinengewehren durch die Reihen der Soldaten. Die Schlacht ist gewonnen, der Krieg noch lange nicht.

SEI EIN WÜSTLING!

Strategen erwartet mit *Codename: Panzers – Phase 2* die Fortsetzung eines der besten Taktiktitel des vergangenen Jahres. Entwickler Stormregion versetzt das Geschehen dieses Mal passend zur Jahreszeit zunächst in die Wüste Afrikas. Dort erwartet Sie allerdings kein Billigurlaub Marke Schokobraun, sondern heiße Schlachten auf sandigem Gelände. Entweder treten Sie aufseiten der Deutschen an oder schwitzen sich später als Alliierter einen ab. Sogar in Italien und Jugoslawien machen Sie später einen Last-Minute-Ur-



Beiß in den Sand, Mann!

Drücken Sie dem Verkäufer Ihre sauer verdienten Euro in die Pfoten! CODENAME: PANZERS – PHASE 2 schickt Sie in die Wüste. Statt Urlaub unter Palmen erwarten Sie heiße Kämpfe und geile Explosionen im Sekundentakt.

Gute Nacht!

Um eine neue taktische Komponente ins Spiel zu bringen, schicken die Entwickler Sie nun auch in Nachteinsätze, die andere Vorgehensweisen von Ihnen verlangen. Die Sichtweite in der Dunkelheit beträgt nur 75 Prozent. Also genau 75 Prozent mehr als der bedauernswerte Stevie Wonder je zu Gesicht bekam. Im Gegensatz zu diesem können Sie jedoch diese Schwäche mit einem Mausklick ausgleichen. Damit schalten Sie die Scheinwerfer an den Fahrzeugen an. So sehen Sie zwar prima, doch das trifft auch auf Ihre Gegner zu. Die Lichter verraten dem Feind Ihre Position. Also doch lieber wie beim Sex mit einer nicht ganz so hübschen Frau Strom sparen und sich auf andere Sinne verlassen? Im Spiel lässt sich zwar so niemand in die Kissen, aber vielleicht in Hinterhalte locken. Strategisches Vorgehen ist für den Sieg unabdingbar.

laub. Allerdings nicht, um sich Pasta und Hirtengulasch hinter die Kiemen zu schieben. Kennern ist bekannt: Im Gegensatz zu etwa *Earth 2160* bauen Sie in den *Panzers*-Spielen keine Basen, um Truppen zu produzieren. Sie beginnen mit einer festgelegten Zahl Einheiten, die Sie zum Sieg führen – oder eben nicht. Nur ausgeklügelte Taktiken bringen weiter. Überraschungsangriffe mit Panzermassen können Sie getrost vergessen.

DIE WAREN HELDEN

Machen Sie sich lieber mit Strategien und den neuen Helden bekannt. Als Dario de Angelis suchen Sie Ihren vermissten Bruder Sergio. Dario? Sergio? Genau, jetzt spielen Sie mit Italienern. Aber auch auf alte Bekannte aus *Phase 1* treffen Sie im Verlauf der Geschichte. So versprüht Hans von Gröbel neben seiner feuchten Aussprache wieder einmal deutschen Charme. Die Alliierten Jeffrey S. Wilson und James Barnes machen natürlich ebenso ihre Aufwartung wie Russe Aleksander Vladimirov und der Partisanenführer Farvan Pondurovic. *Codename: Panzers – Phase 2* erzählt die



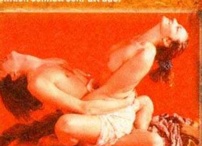
Geschichte aber nicht wie ein Waschweib, sondern anhand spannender Zwischensequenzen in Spielgrafik. Flimmern diese das erste Mal über den Bildschirm, erwartet man fast, dass Charlie Chaplin hereinstolpert. Die Filmchen im Antik-Stil mit Schmutz und Schlieren saugen ins Geschehen (s. Kasten „Mach 'ne Szene!").

ÖFTER MAL WAS NEUES

Im Gegensatz zur neuen Platte von Britney Spears mangelt es in den 20 Missionen von *Codename: Panzers – Phase 2* nicht an Abwechslung. Wie? Nur 20 Missionen? Das sind zwar zahlenmäßig zehn weniger als beim Vorgänger, dafür knabbern Sie nun an umfangreicheren Aufgaben. Während Sie in einer Mission feindliche Panzer in eine Falle locken, greifen Sie in einer anderen ein Lager an oder verteidigen die eigene Basis. Auch Missionen im Stil von *Commandos* sind mit von der Partie. Beispielsweise soll Barnes im Schutz der Dämmerung in einem italienischen Dorf das Kraftwerk finden und markieren, sodass Bomber es zerstören können. Dabei schleichen Sie sich an den feindlichen Stellungen vorbei, um ungesehen ans Ziel zu gelangen. In den Aufträgen achten Sie immer auf jedes einzelne Fahrzeug, denn im Gegensatz zum Vorgänger sind Sie mit wesentlich weniger Truppen unterwegs und können auch nur selten auf Unterstützung hoffen. Aber Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel. Wie zum Beispiel in der Mission „Kasserine Pass" (siehe Kasten „So spielt sich"), in der wir zunächst unsere Stellung in einem Dorf verteidigten. Eigentlich kein großes Problem, sollte man meinen. Aber nicht nur, dass die Gegner immer schön abwechselnd von links und rechts angriffen, auch von oben gab es einen drauf. Irgendwie fühlten wir uns beim Zocken dieses Levels so wie der Bundeskanzler. Denn auch wir haben das Herumgehacke nicht mehr länger ertragen, als uns die Gefolgs-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

STELLUNG WECHSELN
Codename: Panzers – Phase 2 bietet abwechslungsreiche Missionen. So kann es vorkommen, dass Sie Ihre Einheiten in brenzligen Situationen zurückziehen und eine neue Stellung einnehmen. Sonst sehen Sie ziemlich schnell sehr alt aus.



Auch beim Beischlaf machen Sie in zeitkritischen Situationen oft einen Rückzieher, sonst haben Sie Ihr Pulver verschossen, bevor Ihr Gegenüber es erwartet.

HEISS MACHEN
Fahrzeuge klauen Sie in *Panzers – Phase 2* nicht mit dem Pinkeltrick an einer roten Ampel, sondern am besten mit einem Flammenwerfer. Damit rösten Sie den gegnerischen Tank wie Kaffeebohnen und zwingen die Mannschaft zum Aussteigen.



Foto: action press

Auch die Deutschen sind Meister im Grillen. Das hat weniger mit Insekten als mit verkohlten Steaks zu tun. Damit das funktioniert, brauchen Sie allerdings krassen Zunder – Feuer frei!

IN DIE WÜSTE SCHICKEN
Rumpelten Sie bei *Phase 1* noch durch die grünen Wälder Europas, geht es nun in der Wüste ab. Im Afrika-Feldzug unterstehen Sie dem Befehl von Wüstenfuchs Rommel und bekommen jede Menge Sand ins Getriebe. Autsch!



Foto: action press

Bundeskanzler Schröder ist schon der King. Für seine überragende Arbeit der letzten Jahre wurde er von seiner Partei mit einer schönen Reise ausgezeichnet und in die Wüste geschickt.

Bauplan



»Neu in der Sportschau: Edi-Tor des Monats.«

Endlich können Bastler ihre ganze Energie auch in die *Codename: Panzers*-Spiele stecken. Der mitgelieferte Editor lässt Sie mit einiger Übung eigene Karten, Missionen und sogar Zwischensequenzen erstellen. Eine beim Vorgänger schmerzlich vermisste Angelegenheit. Wir sind schon gespannt auf die ersten Mods.



»Nein, hier können Sie auch nicht halten. Das ist ein Behindertenparkplatz.«

»Die Care-Pakete lassen wir nie wieder von Armin M. zusammenstellen!«

leute ausgingen. Also bliesen wir zum geordneten Rückzug und verkrümelten uns samt restlicher Panzer zur nächsten Stellung. Der Feind ließ aber nicht locker und ballerte uns hinterher. Während Sanitäter im Hinterland die Wunden unserer Mörserschützen heilten und Reparatur-Lkws die Panzer aufpolierten, hagelten unablässig Geschosse auf uns herab. Sie hatten uns in die Zange genommen. Jetzt wurde es eng. „Ich bin getroffen ... Oh mein Gott, ich wurde getroffen", krakeelten unsere Pixelkrieger so theatralisch aus den Boxen, dass wir schon unbewusst nach dem Verbandskasten langten. Plötzlich Dieselmotoren und lautes Grollen vom äußersten Ende unseres Lagers. Oh nein! Angstschweiß bildet sich auf der Stirn. Sie sind doch hoffentlich nicht unbeobachtet auch noch an einem dritten Punkt durchgebrochen? An Stellen wie diesen klauen Sie am besten Blutdrucksenker von Omas Nachttisch und kippen einen Doppelten hinterher. Oder hoffen auf einen guten Ausgang. Wie hier. Denn was folgte, war kein Angriff, sondern – endlich – die erhoffte Unterstützung. Das Oberkommando segnete uns mit frischen Einheiten, mit denen wir die Angreifer abwehrten und das Dorf wieder zurückeroberten. Hurra!

NUN MACH ABER MAL 'NEN PUNKT
Nach jedem Auftrag erhalten Sie Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie sich neue Einheiten kaufen. Je nachdem, wie gut und mit welchen Verlusten Sie eine Aufgabe bewältigen, hagelt es Zusatzpunkte zum Verballern.

Jetzt sollten Sie allerdings überlegen, welche Einheit Sie für die nächste Mission einsacken möchten. Lieber einen Flammenwerfer-Panzer oder drei Truppen MG-Schützen? Was Sie besser nicht vergessen, sind Reparatur- und Munitionsfahrzeuge. Ohne die kommen Sie nicht weit. Denn im Gegensatz zum Vorgänger spielt die Munition eine wesentlich größere Rolle. Es kann leicht passieren, dass diese Ihnen mitten in der Mission ausgeht. Allerdings wissen Sie vorher nie, welche Einheiten Sie für die nächste Aufgabe benötigen. Es beginnt also ein munteres Rätselraten, was Sie nicht selten dazu zwingt, den Auftrag erneut mit den nützlichen Truppen zu starten.

MUSS MAN MAL MITGEMACHT HABEN

Um mehr Punkte zu bekommen, erfüllen Sie einfach die optionalen Missionsziele. So stürzt während eines Auftrags ein feindliches Aufklärungsflugzeug im Einsatzgebiet ab. Blöd, dass der Aufenthaltsort Ihrer Truppen geheim bleiben soll. Was ist nun zu tun? Die heranrückenden englischen Panzer sind unbedingt aufzuhalten! Also bleiben nur ein paar Fußsoldaten übrig, um festzustellen, ob der Pilot überlebt hat. Zudem könnten die massiven Panzer nicht durch die enge Schlucht zur Absturzstelle fahren. Da! Der gegnerische Pilot hat tatsächlich überlebt! Mit seinem Scharfschützengewehr schickt er einen Kumpel nach dem anderen zu den Ahnen. Er ist schnell auszuschalten! Peng! Erledigt. Doch damit nicht genug. Außer diesen zusätzlichen Missionszielen warten auch versteckte Aufträge darauf, dass Sie sie abwickeln. Britische Panzer will man in der Wüste auftanken. Ein Glück, dass Ihre Späher den Tanklaster entdeckt haben. Schnell einen kleinen Luftschlag geordert und zugesehen, wie sowohl Laster als auch Panzer in einem flammenden Inferno untergehen. Zum Dank erhalten Sie zwei zusätzliche Bombardements, die Sie sicher gut gebrauchen kön-

So spielt sich Codename: Panzers – Phase 2

Um Ihnen einen Eindruck vom abwechslungsreichen Spielgeschehen von *Codename: Panzers – Phase 2* zu geben, beschreiben wir an dieser Stelle netterweise eine der Missionen mit dem klangvollen Namen „Kasserine Pass". Also: aufgepasst!



ARTILLERIE ABKLEMMEN
Auf der Anhöhe haben sich zwei Artilleriegeschütze verschanzt, die Ihnen das Leben so schwer machen wie eine fette Frau! Werden Sie sie los!

ZURÜCK GEWINNEN
Von diesen Spezialangriffen haben Sie meistens mehrere. Also zeigen Sie den Nazis, was Sache ist und erobern endlich das Dorf zurück! Los, los, los!

»Historische Momentaufnahme: Startschuss bei den Olympischen Sommerspielen 1936.«


1
SICH WAPPNEN
In der Schwärze der Nacht treffen Sie Ihre Vorbereitungen um dem bevorstehenden Angriff der Deutschen zu begegnen und das Dorf zu halten!
3
PANZER KAPERN
Während der Schlacht, machen Sie einem feindlichen Tiger-Panzer mit Flammenwerfern Feuer unter dem Hintern und fügen ihn den eigenen Reihen hinzu.
4
FERSENGELD GEBEN
Mist! Die feindliche Übermacht ist zu stark. Unter Beschuss fliehen Sie aus dem Dorf. Sammeln und formieren Sie sich im benachbarten Stützpunkt!
5
STELLUNGEN HALTEN
Die Deutschen lassen nicht locker, verfolgen Sie und greifen auch dort an! Da bleibt nichts anderes übrig, als den Krauts ordentlich Paroli zu bieten.
6
BOMBENTEPPICH VERLEGEN
Warum die eingetroffenen Verstärkung verheizen, wenn Sie Gegnerscharen auch mit einem Bomber- oder Artillerieangriff plätten können. Rumms!



512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	gelb	gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün

1.000 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2000 MHz 512 MByte RAM Geforce4 Ti 4200 | 2500 MHz 1.024 MByte RAM Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	gelb	gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	gelb	gelb	orange	orange	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Um Ihre Panzerverbände mit allen Details und in der höchsten Zoom-Stufe ruckelfrei durch den Wüstensand kommandieren zu können, benötigen Sie mindestens eine 2,5-Gigahertz-CPU, eine Radeon 9800 Pro/Geforce FX 5950 Ultra sowie 1.024 Megabyte Arbeitsspeicher. Geht der Panzerkampf nur stockend vonstatten, sollten Sie die Schatten ausschalten sowie die Texturendetails und die Auflösung herabsetzen.

PRO & CONTRA

- \+ Fantastische Grafik
- \+ Stimmungsvolle Sprachausgabe
- \+ Taktische Nachtmissionen
- \+ Motivierendes Belohnungssystem
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Interessante Mehrspieler-Modi
- \+ Historisch korrekte Einheiten
- \+ Bonuskampagne
- \+ Atmosphärische Zwischensequenzen
- − Tristes Wüstenszenario
- − Schlechte Wegfindung
- − Storylücken
- − Keine Formationen
- − Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad

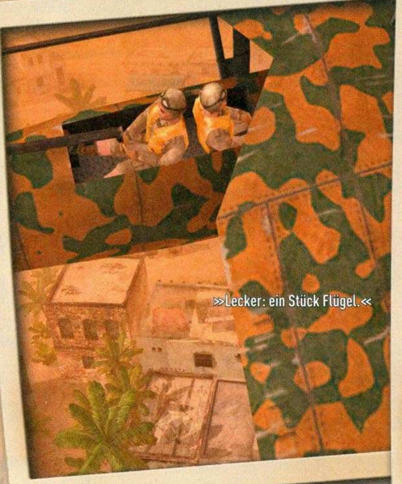
nen. Das ist einfach Spitzenklasse!

MAL HÜ, MAL HOTT

Oftmals beißen Sie sich allerdings am stellenweise brutalen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus. Haben Sie es in einer Mission endlich geschafft, zum gegnerischen Lager vorzudringen, stellen die wenigen Panzer dort eine echte Herausforderung dar und Sie auf eine harte Geduldsprobe. Wieso? Das Lager repariert die Einheiten fortlaufend und versorgt sie mit unendlich viel Munition. Während Ihre Stahlungetüme auf die Feinde einballern, nehmen diese überhaupt keinen Schaden. Besitzen Sie im schlimmsten Fall keinen Munitions-Lkw, stehen Sie bald ohne blaue Bohnen da. Selbst mit Nachschub dauert eine solche Situation oft extrem lange und zerrt mächtig an den Nerven. Vor allem, wenn eine Patt-Situation entsteht. Auf der anderen Seite rumpeln Ihre Fahrzeuge manchmal durch die Wüste, hauen ein paar Feinde weg und plötzlich haben Sie gewonnen. Hier hätte etwas mehr Missions-Balancing gut getan.

OHNE LOB, MIT TADEL

Haben Sie eine besonders knackige Mission gemeistert, erwartet Sie eigentlich ein Lob des Kommandanten. Pustekuchen! Oftmals erhalten Sie als nächste Missionsbeschreibung Texte wie: „Die englischen Truppen haben uns zurückgedrängt. Wir befinden uns auf dem Rückzug!" Hallo? Haben Sie nicht eben eine Übermacht der Feinde dezimiert und mit nur wenigen Panzern vernichtend geschlagen? Wieso befinden Sie sich jetzt also auf der Flucht? Derartige Storylücken steigern nicht gerade die Motivation. Mit etwas Feintuning wäre da mehr drin gewesen. Warum erschallt kein: „Gut gemacht! Ihr hervorragendes taktisches Geschick hat uns etwas Luft verschafft. Trotzdem sind die britischen Truppen an einer anderen Stelle durchgebrochen."? Auf diese Weise hätten Sie wenigstens das Gefühl gehabt, Ihre errungenen Erfolge hätten Bedeutung und wären kriegsentscheidend. So fühlen Sie sich einfach oft veräppelt. Aber das erleben Sie ja vielleicht auch an Ihrem Arbeitsplatz.


»Lecker: ein Stück Flügel.«


»Ausgeflogen: Lokvogel.«


»Unhandlich: Grillanzünder.«

»War von vornherein zum Scheitern verurteilt: DDR-Raumfahrtprogramm.«

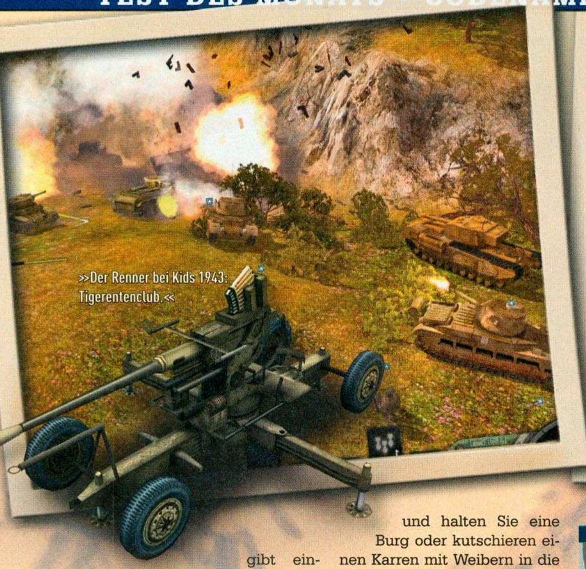
»Wurde eingezogen: Pinocchio.«

GUTE AUSSICHTEN?

Doch auch an anderer Stelle hapert es ein wenig an der Langzeitmotivation. Die triste Wüste mit dem ständigen Braunton des Sandbodens geht spätestens nach der dritten Mission gehörig auf den Senkel. Während im Vorgänger Bäume in den Himmel ragten und rauschende Bäche durch saftige Wiesen flossen, bekommen Sie nun buchstäblich nur Dreck zu sehen. Hin und wieder lockert immerhin eine Oase die Optik etwas auf. Das alles mag realistisch sein, schön ist es nicht. Dafür begeistern vor allem die 3D-Modelle, die Sie dank der dreh-, zoom- und neigbaren Kamera aus jedem Blickwinkel betrachten. Detaillierte Panzer bekommen Sie nur in aktuellen 3D-Shootern zu Gesicht. Selbst die Ketten bewegen sich nun realistisch – super. So eintönig die Wüste auch ist, die Entwickler haben das Beste aus dem Szenario herausgeholt. Da sorgt ein Sandsturm für schlechte Sicht, in der Ferne vernehmen Sie leichtes Hitzeflimmern. Fahrzeuge ziehen Spuren hinter sich her und bricht erst die Nacht herein, erhellen Scheinwerfer die Gegend. Scheinwerfer? Genau. Dieses Mal hat die Finsternis sogar taktische Auswirkungen (siehe Kasten „Gute Nacht!"). Lediglich ab der Hälfte der Alliierten-Missionen ergötzen Sie sich an den grünen Landschaften Italiens und später auch an denen Jugoslawiens. Hätten die Entwickler etwa alle zwei bis drei Aufträge einen Sprung zwischen Afrika und Europa gemacht, würde die Spielmotivation nicht ab und an mal steil abfallen.

GANZ SCHÖN VERFAHREN

Im Vorgänger *Phase 1* sorgte die Wegfindung oft für aus Frust abgeknabberte Fingernägel, da sich Ihre Einheiten in den engen Gassen der zerbombten Städte schon mal gegenseitig am Weiterkommen hinderten. In *Phase 2* entschärften die Entwickler dieses Problem geschickt. Es



»Der Renner bei Kids 1943: Tigerentenclub.«

»Haben schwer an ihrer Rüstung zu tragen: Kreuzritter.«

gibt einfach kaum noch enge Gassen, Sie sind die meiste Zeit auf freiem Feld unterwegs. Trotzdem kommt es – wenn auch selten – noch vor, dass sich Fahrzeuge gegenseitig den Weg versperren, was mitunter dazu führt, dass feindliche Tanks die Situation ausnutzen. Während Ihr Munitionsfahrzeug selbstständig vor die Panzerfront gondelt, um die Kolosse nachzuladen, kurven diese um sich selbst. Währenddessen donnert ein Geschoss nach dem anderen herbei und zerfetzt letztendlich Ihre Einheit. Na ja, kann ja mal vorkommen.

TEAMSPIELE

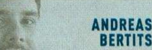
Das Balancing der Einheiten verdient sich dagegen ein umso dickeres Lob. Dies zeigt sich vor allem im gelungenen Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Freunde. Neben gängigen Varianten wie (Team-)Deathmatch und Domination versuchen Sie sich jetzt auch am so genannten „Mission-Modus". Hier zocken Sie spezielle und sehr abgefahrene Aufträge. Beispielsweise erobern und halten Sie eine Burg oder kutschieren einen Karren mit Weibern in die eigene Basis.

SCHLUSS? ENDLICH?

Kann *Codename: Panzers – Phase 2* nun als gelungene Weiterentwicklung des fantastischen Vorgängers gesehen werden? Absolut. Der Wow-Effekt, der bei *Phase 1* viele Zocker mit weit aufgerissenen Mündern vor dem Monitor hocken ließ, stellt sich heuer aber nicht mehr so stark ein. Ein teilweise mörderischer Schwierigkeitsgrad und die noch immer verbesserungswürdige Wegfindung stoßen manchmal sauer auf. Ja, die triste Wüstenei ist auch nicht jedermanns Sache. Aber taktisch wie technisch ist *Panzers 2* ein Freudenfest. Weniger Truppen, über die Sie mit Argusaugen wachen, stark begrenzte Munition wie bei einhodigen Männern und nächtliche Einsätze wie auf der Reeperbahn sorgen für reichlich satten Spielspaß. Auch dank der abwechslungsreichen Missionen gibt's von uns eine klare Kaufempfehlung.

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME





FAZIT

ANDREAS BERTITS

Während ich zu Beginn den Wüstensand beinahe schmecken konnte, ging mir das Szenario nach einigen Spielstunden doch etwas auf die Nerven. Dafür entschädigt die im Gegensatz zu *Phase 1* völlig andere Herangehensweise an die Missionen. Jetzt muss ich mit meiner Munition haushalten, sonst zocke ich die teils sackschweren Aufträge zigmal. Auch wenn das überwältigende Gefühl des Vorgängers dieses Mal ausbleibt, ein besseres Strategie-Epos in der Wüste gibt es momentan nicht. Strategen dieser Welt: unbedingt zugreifen!





FAZIT

MARC BREHME

Der große Unterschied zu *Codename: Panzers – Phase 1* ist: Es gibt eigentlich keinen. Nach wie vor rumpeln Sie mit – genau – Panzern durch die Botanik und bewundern die geile Grafik. Okay, die Sprachausgabe ist cooler als im Vorgänger, die Nachtmissionen bieten mehr Abwechslung und der Editor einen Spielplatz für Kartenspieler. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte. Ich muss dem linken Kollegen mal eben beweisen, dass ein dicker Panzer aus dem Osten anrückt und die Westfront erobert. Aaaachtung ...!

CODENAME: PANZERS – PHASE 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000/XP, DVD-Laufwerk
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Stormregion
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.panzers.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	25. Juli 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Domination, Mission; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	91%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – Würdiger Nachfolger eines Taktik-Krachers mit Wüstenszenario.



Ran ans Limit!

Gemeinsam mit CDV verlosen wir je fünf Exemplare der *Codename: Panzers – Phase 2 Limited Edition*. In einer schnieken metallenen Munitionskiste befinden sich das Spiel, der Vorgänger, das Lösungsbuch für beide Teile, ein Mousepad und eine Soundtrack-CD. Los! Mitmachen!

Beantworten Sie einfach folgende Frage:

WIE LAUTET DER CODENAME?

A) Flugzeugs B) Panzers
C) Gewehrs D) Soldats

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

VERSANDFREI*



...garantierte Qualität!

Alle PCs jetzt inkl. Systemverpackung & Transportversicherung nur 6.90€ Versandkosten zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr
*Versandkostenfreie Lieferung ab 500,- €

AMD Sempron 2400+



Speicheraufrüstung 128MB auf 512MB nur 49,90 €*

- Prozessor: AMD Sempron 2400+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 128MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: PC Chips M863G
- Festplatte: 60GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 52xCD-Laufwerk
- Gehäuse: 350W Edler Midi Tower+Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 4 Kanal Sound, LAN, 1xAGP

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.

Art-Nr. 1540

AMD Sempron 3000+



Speicheraufrüstung 256MB auf 512MB nur 34,90 €*

- Prozessor: AMD Sempron 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Edler Midi Tower+Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xAGP

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.

Art-Nr. 1834

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: MSI K7N2 Delta L
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP

Speicheraufrüstung 256MB auf 1024MB nur 79,90 €*

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 1706

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Boxed Original Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8MM-V
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA 6600+TV-Out+DVI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Lan, SATA/Raid, 1xAGP

Speicheraufrüstung 512MB auf 1024MB nur 69,90 €*

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 1810

AMD Athlon 64 3800+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4F
- Festplatte: 320GB (2x160GB) ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA 6600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 7.1 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

Speicheraufrüstung 1024MB auf 2048MB nur 149,90 €*

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 1780

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFWAREPAKETE:



Office 2005 VK69.90€ +  Privacy Protector Plus VK29.99€ +  MailVirus Blocker VK 9.99€ +  SeeYa! 2 VK19.99€ + Aquarium 2.0 Deluxe VK12.99€

WinOptimizer Platinum Suite VK39.99€ +  Power Up XP VK39.99€ + Uninstaller Suite VK39.99€ + Photo Illuminator 2 VK49.99€ + CD Recording Suite 4 VK24.99€



IM GESAMTWERT VON:

337.81 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0

>>Kein Traumjob: Geisteskrankenpfleger.<<

- 10 Waffen
- Synchronstimmen David Duchovny und Marilyn Manson
- Wechsel zwischen Mutant und Mensch

Außerirdisch gut?

AUF DVD
VIDEO

Sie sind überall. In Talkshows, im Big-Brother-Dorf und in AREA 51. Die nervigen Missgestalten fallen in Midways Verschwörungsballerei in Scharen über Sie her. Wärmen Sie schon mal Ihre Zeigefinger auf.

Viele Menschen sind der Meinung, dass außerirdisches Leben existiert. Manche behaupten sogar, dass Aliens sie nackt ausgezogen hätten, um ihnen irgendwelche Dinge in den Hintern zu pflanzen. Wieder andere meinen, dass es die Fieslinge aus dem All auf die Geschwister von FBI-Agenten abgesehen haben. David Duchovny alias Fox Mulder zum Beispiel. Der Schauspieler aus *Akte X* hat wohl nach dem Ende der US-Serie immer noch nicht genug von paranormalen Erscheinungen und UFOs. Er leiht dem Protagonisten in *Area 51*, Ethan Cole, die Stimme und vergnügt sich wieder mit mysteriösen Viren und Extraterrestrischen. Einer davon ist Alien Edgar, der vom geschätzten Schock-Rocker Marilyn Manson gesprochen wird. Vorausgesetzt Sie spielen *Area 51* auf Englisch. Bekannte Synchronstimmen, bekannte Thematik, bekanntes Spielprinzip?

ISCH VERSCHWÖRE!

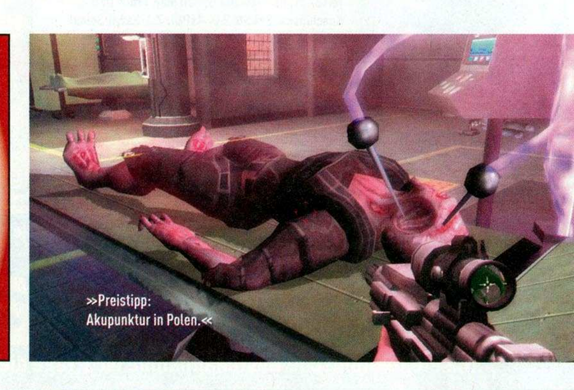
Area 51 konzentriert sich vollends auf die Verschwörungstheorien von irgendwelchen wirklichkeitsfremden Psychopathen. Beispiel

Gute Zensuren?

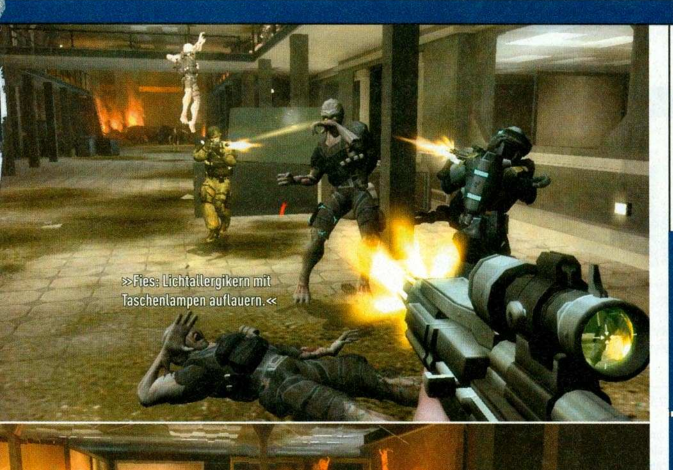
Wirklich heftig geht's bei *Area 51* nicht zur Sache. Trotzdem wurde geschnitten, was das Zeug hält.



Wir wunderten uns, warum bei manchen Zwischensequenzen der Bildschirm plötzlich schwarz wurde. Glücklicherweise schaute Midways PR-Manager Peter Weiss bei uns in der Redaktion vorbei: „Es gibt drei Varianten. Für die Konsole ist eine ungeschnittene US-Fassung erschienen, mit Blut und ganzen Zwischensequenzen. Die EU-Version bietet zwar auch roten Saft, aber Szenen wie Exekutionen werden ausgeblendet. Da wir kein Risiko eingehen wollten, entschieden wir uns, für den PC erst einmal eine doppelt geschnittene Fassung herauszubringen." Trotzdem erhielt das deutsche *Area 51* keine Jugendfreigabe. Da hilft nur noch auswandern.



>>Preistipp: Akupunktur in Polen.<<



»Fies: Lichtallergikern mit Taschenlampen auflauern.«

»Das kommt davon, wenn die Frau nicht am Herd steht.«

So spielt sich Area 51

Kleine graue Männchen, mutierte Militärs und Zombie-Wissenschaftler: In der Area 51 gibt es ordentlich was zu tun und mächtig viel zu entdecken. Packen Sie's an!

BALLERN

Zwar ist das Waffenarsenal überschaubar, aber sehr effektiv. Sie dürfen sogar Maschinenpistolen und Schrotflinten beidhändig benutzen.



MUTIEREN

Im Verlauf der Geschichte verwandelt sich Held Ethan selbst in einen hirnlosen Mutanten. Dafür gibt es coole Nebeneffekte wie Feuerbälle.



SCANNEN

An jeder Ecke der Militärbasis liegen streng geheime Dokumente und mysteriöse Unterlagen herum. Scannen Sie diese, gibt es Bonusfilmchen.



gefällig? In Roswell ist kein simpler Wetterballon, sondern eine fliegende Untertasse mit kleinen Männchen abgestürzt. Die Amerikaner haben die ganze Mondlandung in einem kleinen versifften Filmstudio gedreht und damit die ganze Welt verarscht. Und der Geheimbund der so genannten Illuminaten trifft sich regelmäßig in Atom-U-Booten im Atlantik und plant eine neue Weltordnung. Kapiert?

HIER WIRST DU ZUM TIER!

Dass *Area 51* nicht wirklich innovativ daherkommt, zeigt schon der Spielbeginn. Wie immer startet es mit einer angeblichen Routinemission für den Helden. Kurze Zeit später herrscht im Militärkomplex – oh Wunder! – das pure Chaos. Ein Virus wütet in der Area 51 und verwandelt Wachmänner und Wissenschaftler in blutrünstige Mutanten. Zu allem Überfluss randalieren sechsäugige Aliens, nervige Krabbelviecher und die blutrünstige Armee der Illuminaten in den Gängen herum. „Blutrünstig? Aber ich sehe doch gar kein Blut auf den Bildern!“, fragen Sie jetzt. Was Sache ist, erfahren Sie im Kasten „Gute Zensuren?“. Als Ethan Cole, der seine Erlebnisse zwischen den Einsätzen in Standbildern und deprimierenden Erzählungen reflektiert, steht Ihnen zu Beginn der Geschichte noch ein schlagfertiges Team zur Seite, das aber nach und nach draufgeht. Manch einen nieten Sie sogar eigenhändig um, weil er sich in eine unansehnliche Kreatur verwandelt hat. Als Ethan selbst das Virus abbekommt, präsentiert der Titel mal was Außergewöhnliches: Mit Tastendruck verwandeln Sie sich in einen wütenden Mutanten. Ihre Hände sind glühende Krallen, Ihr Blickfeld färbt sich schneeweiß und dann blutrot und Sie verfügen über neue physische Fertig-



Voll aufs Fressbrett: Bei Munitionsarmut dürfen Sie ruhig mal den Kolben auspacken.

AREA 51

VERGLEICH



AREA 51



DOOM 3



CHROME: SPECFORCE

ACTION

85% Feuer frei! Mutanten und feindliche Soldaten gibt es genug.

90% Ständig penetrieren Sie Zombies und andere Höllenkreaturen. Wow!

80% Grundsolide Shooter-Action mit viel Fahrzeugeinsatz.

GRAFIK

75% Für eine Konsolenumsetzung schaut es gar nicht so schlecht aus.

94% Neben *Half-Life 2* die absolute Referenz in Sachen Optik.

70% Vor zwei Jahren wären wir noch ausgeflippt. Heute nichts Besonderes.





INNOVATIONEN

60% Neue Ideen für Ego-Shooter sind rar. Viel Action, nichts dahinter.

55% Ballern, ballern, Schalter suchen, ballern. Abwechslung finden Sie woanders.

70% Ordentliche Spielmechanik, aber nicht wirklich viel Neues.

SPIELSPASS

70% Unterhaltsame Kost, aber das kennen wir schon besser.

89% Gänsehaut pur: Atmosphärische Zombiehatz mit Edel-Optik.

71% Ordentliche Shooter-Action mit veralteter Technik.

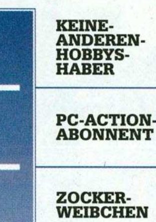
Area 51	Doom 3	Chrome: Specforce
80% / 20%	70% / 30%	85% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- **DURCH-SCHNITTS-SPIELER**
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb
	1.024x768x32	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ orange	■ orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün
	1.024x768x32	■ blau	■ rot	■ rot	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün



1.000 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5700 Ultra | 2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb
	1.024x768x32	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ orange	■ orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün
	1.024x768x32	■ blau	■ rot	■ rot	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ grün	■ grün	■ grün	■ grün

LEISTUNGSMERKMALE

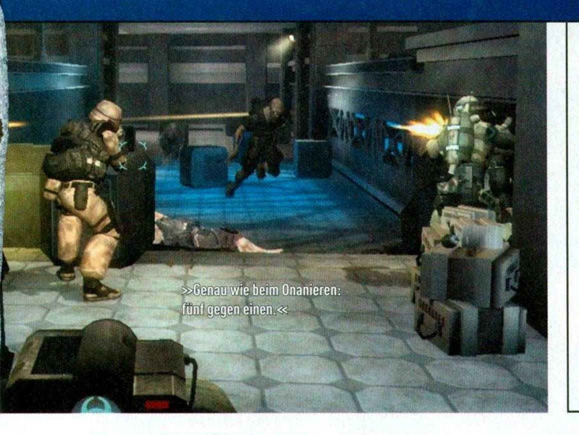
Area 51 kann die Konsolenherkunft nicht verleugnen. So sind Sie bereits mit einer 2-Gigahertz-CPU, Geforce FX 5900 XT/Radeon 9600 XT sowie 512 Megabyte RAM gut gerüstet, um gegen die aggressiven Außerirdischen anzutreten. DX7-Grafikkarten ohne Shader-Hardware werden nicht unterstützt. Bei Leistungsengpässen verringern Sie die Auflösung und schalten die hoch aufgelösten Texturen ab.

PRO & CONTRA

- \+ Unterhaltsames Szenario
- \+ Nette Grafik
- \+ Krachende Soundkulisse mit Promi-Sprechern
- \+ Mutanten-Modus
- \+ Zweihändiges Ballern
- − Ideenloses Spielprinzip
- − Gelegentliche Abstürze
- − Monotoner Spielverlauf
- − Wenig Atmosphäre
- − Nervige Wackelwaffen
- − Fehlende Gegnervielfalt
- − Unspektakulärer Mehrspieler-Modus

keiten. So legen Sie die abgenudelten Maschinenpistolen und Schrotflinten zur Seite und beehren Ihre Gegner einfach durch paar kräftige Schläge in die virtuelle Visage. Dadurch füllt sich die Mutationsleiste. Ist diese leer, suchen Sie einen leblosen Körper und saugen ihn aus, um wieder als Möchtegern-Hulk herumtoben zu können. Auch Feuerbälle schmeißen Sie nach Herzenslust durch die Gegend.





Der Mann im Mond

Wir wussten es schon immer! Die Amis sind mit Vorsicht zu genießen. Wenn es nach ein paar Querköpfen geht, war die ganze Mondlandung nur eine groß angelegte Inszenierung – auf der Erde! Warum flattert die US-Flagge? Wieso sind keine Sterne zu sehen? Sind die Lichtquellen physikalisch korrekt? Unsere Antwort auf all diese Fragen: „Sucht euch ein Hobby, ihr Freaks!" *Area 51* parodiert diese Thematik in einer Mission, bei der Sie in einem Filmstudio mit Mondlandungsrequisiten herumhüpfen.



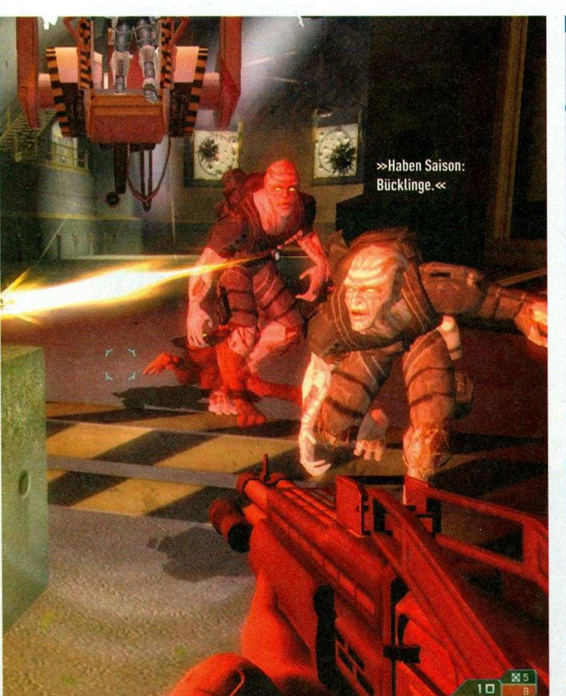
GEWOHNTE KOST

Der Spielverlauf von *Area 51* gestaltet sich zu monoton. Sie hetzen hin und her, suchen Zugangskarten, öffnen Tore, beschützen Kameraden und bedienen Geschütze. Das kommt uns alles viel zu bekannt vor, um noch wirklich zu begeistern. Kleine Randbemerkung: In der ungeschnittenen Fassung benötigen Sie statt Chipkarten die abgetrennten Hände von Wissenschaftlern, um in die gesicherten Bereiche vorzudringen ... Den Großteil der Spielzeit schießen Sie möglichst viele Aliens und Mutanten über den Haufen. Nach wenigen Stunden ist die Luft raus, Langeweile macht sich breit. Und bei der durchgeknallten Thematik interessiert es auf einmal nicht mehr, was genau der fadenscheinige Dr. Cray im Schilde führt und ob Ethan Cole das Virus loswird oder nicht. Das Spielprinzip wirkt einfach zu ausgelaugt.

DÉJÀ-VU-ERLEBNIS!

Technisch präsentiert sich der ursprüngliche Konsolentitel solide, wobei PC-Zocker optisch ansprechendere Shooter gewohnt sind. Die Gegner schauen alle gleich aus und obwohl die Macher von den Midway Studios Austin eine düstere und geheimnisvolle Atmosphäre erzeugen wollten, gibt es nur selten Schockmomente. Besonders nervig empfanden wir die Wackel-Einrichtung, die den Spieler wohl besser in die Situation von Ethan Cole versetzen soll. Beim beidhändigen Ballern etwa zittert das Bild dermaßen, dass der Inhalt unserer nervösen Mägen zu rebellieren begann. Der Mehrspieler-Modus präsentiert sich ähnlich unspektakulär wie der Vorbau von Paris Hilton. Wie beim Einzelspieler kommt *Area 51* nicht über die Einstufung „Alles schon mal da gewesen" hinaus. Für ein paar vergnügliche Stunden reichts aber allemal.

LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



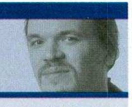
LUKASZ CISZEWSKI

Militärbasen, Gegnerhorden, Viren – es ist an der Zeit, dass sich die Entwickler von Shootern etwas Frisches ausdenken. Bitte nicht missverstehen, anfangs hatte ich Spaß mit *Area 51*. Ethans Mutationen lockern das Leveldesign eine Weile auf. Irgendwann ist die Luft aber raus. Blöd ist auch, dass ein simpler Zettel das Handbuch ersetzt, der falsche Informationen in über 16 Sprachen enthält. Das digitale Handbuch finden Sie nämlich nicht auf DVD, sondern im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte.

FAZIT



JOACHIM HESSE



In der Not frisst der Teufel Fliegen. Und die Not heißt für Spieler meistens Sommer. Da diesen Monat kein besserer Ego-Shooter erscheint, spiele ich *Area 51*. Ich unterdrücke das Déjà-vu-Erlebnis, das mir die monotone Gegnerparade vermittelt, und ballere vor mich hin. An manchen Stellen macht *Area 51* trotzdem richtig Laune. Nämlich dann, wenn ich im Team gegen das Mutantenpack kämpfe. Schade, dass die Entwickler keine frischen Ideen am Start haben. Standard-Shooter gibt es wie Sand am Meer. Sogar ungeschnittene.

AREA 51

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, WinXP
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Midway Studios Austin
VERTRIEB:	Midway
INTERNET:	www.area51-game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, CTF, Capture & Hold, Infection; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	75%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Innovationsloser Shooter mit abgefahrener Thematik.



»Am Arsch der Welt sind die Hämorrhoiden besonders groß.«

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Endlich mal wieder eine gute Filmumsetzung! *Fantastic 4* ist im kooperativen Modus besonders lustig: Spieler 1 hält den Typen fest, Spieler 2 haut ihm die Futterglunze breit. Sehr schön. Allerdings empfehlen wir zwei Gamepads, denn zwei Zocker an einer Tastatur brechen sich wohl gegenseitig die Finger. Okay, obwohl ich die Kamera manuell nachjustieren kann, geht schon mal die Übersicht flöten – doch mich stört das nicht wirklich.

Vier schaukeln das schon!

Jetzt haben es die FANTASTIC 4 auf den PC geschafft. Mit dem Strampelhosen-Quartett retten Sie einmal mehr die Welt. Und treffen dabei auch auf Erzfeind Dr. Doom.

Auf diesen Titel haben alle Fans der Fantastic 4 sehnlichst gewartet ... Genau, alle beide! Denn sind wir ehrlich: Im Vergleich zu Super-, Bat- oder Spider-Man fristet das Blaue-Strampelhosen-Quartett hierzulande ein Schattendasein und der Name „Die Fantastischen Vier" verbindet Otto Normal eher mit einer teutonischen Sprechgesanggruppe. Eventuell ändert sich das mit dem Kinofilm. Das Spiel jedenfalls hätte auch viele „troye" Fans verdient. Die Entwickler haben es an den Hollywood-Streifen angelehnt und durch Inhalte aus den Comics erweitert. Entstanden ist ein flottes Prügelspiel, bei dem Sie in zehn linearen Levels allerlei seltsame Typen und Kreaturen, Zwischenbosse und noch stärkere Oberheinis verhauen. Auf Tour gehen Sie je nach Mission solo, zu zweit oder gar mit allen vier Superhelden. Natürlich steuern Sie nur einen, den Rest der Schlägertruppe übernimmt Kollege PC. Jeder Charakter kann boxen, treten und zupacken und besitzt darüber hinaus sechs Kombinationsattacken sowie drei „kosmische Kräfte".

ROLLENSPIEL-ANLEIHEN

Die neun Sonderfähigkeiten können Sie im Lauf der Zeit steigern, sodass Ihre Schützlinge immer stärker werden. Jeder hat andere Eigenschaften: Reed Richards, Mr. Fantastic, ballert sogar weit entfernten Gegnern eine rein, weil er seine Gliedmaßen wie ein Kaugummi dehnen kann (siehe Bild rechts unten). Johnny „Die Fackel" Storm schleudert unter anderem Feuerbälle. Seine Schwester Sue, die Unsichtbare, setzt auf Überraschungsmomente, Energiestöße und verpasst Kampfgenossen bei Bedarf Schutzkuppeln. Der superstarke Ben „Das Ding" Grimm (Bild links unten), agiert dagegen wie ein Catcher und wirft schon mal mit Autos. Es ist möglich und oft sogar nötig, flink zwischen den Helden zu wechseln. In einer Situation etwa muss Sue die Arme eines gigantischen Monsters fixieren (Bild oben), damit ein Kumpan die nur dann verwundbare Kreatur attackiert. Fazit: Wer sich in die reichlich komplexe Steuerung fieselt und sich nicht an dem auf Dauer vergleichsweise simplen Spielprinzip stört, liegt als Actionfan bei *Fantastic 4* richtig. HARALD FRÄNKEL

FANTASTIC 4

MINDESTENS:	GENRE:	Action
800 MHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	7 Studios
	VERTRIEB:	Activsion
	INTERNET:	www.f4thegame.com
SINNVOLL:	SPRACHE:	Engl., Dt. in Vorb.
2 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie können zu zweit die Story oder Arena-Kämpfe bestreiten. **PC:** 1-2 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	53%
GRAFIK	76%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Geradliniger Prügelspaß mit vielen freispielbaren Extras.



»Immerhin ein Ein-Euro-Job: Wagenheber.«

»Lars Riedel konnte auch in seiner Freizeit nicht abschalten.«

Star Wraith 4

Das ist ja mal was Neues: ein Weltraum-Ballerspiel, das mit einem Rätsel beginnt! Denn zunächst gilt es bei *Star Wraith 4: Reviction*, den Joystick zu kalibrieren, was wegen Formulierungen wie „Joystick testen, dann Mausklick auf die Achsen hoch-/runterwerfen", alles andere als einfach ist. Zum Glück sind die restlichen Bildschirmtexte offenbar nicht von einem afghanischen Bauarbeiter übersetzt worden, sonst müssten Sie komplett mit der englischen Sprachausgabe auskommen. Tja, worum geht es bei diesem Spiel? Um das Übliche: Stinkfiese Außerirdische und ein paar menschliche Rebellen bedrohen die Erde und Sie verweisen die Sackgesichter in die Schranken. Als Mitglied eines Elite-Geschwaders düsen Sie durchs All, befehligen computergesteuerte Flügelmänner und ballern, was das Zeug hält. Vor jeder Mission wählen Sie jeweils einen Schiffstyp und stellen die Bewaffnung zusammen. Insgesamt ist der Titel auch wegen der mageren Technik eine Art Aldi-Freelancer: okay, aber wahrlich nichts für Gourmets. Etwas mehr Spaß kommt beim Mehrspieler-Modus auf, wobei Sie jedoch im Internet ewig suchen, um Gleichgesinnte zu finden. HARALD FRÄNKEL



»Schwul: Brad Pitts Bruder Cock Pitt.«

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Schön, dass bei manchen Firmen auch Praktikanten verantwortungsvolle Aufgaben übernehmen dürfen. Aber fast immer gleich ablaufende Missionen und eine Kampagne, die eine Story dröge durch vorgelesene Texte erzählt? Nee, das ist zu wenig.

STAR WRAITH 4: REVICTION

MINDESTENS:	GENRE:	Action
700 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD, Windows 95	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Trend
	VERTRIEB:	Trendverlag
	INTERNET:	www.trendverlag.de
SINNVOLL:	SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
1 GHz, 256 MByte RAM, Flightstick	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dogfight, Team vs. Team (CTS), div. Kooperativ-Modi; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	58%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER 56%

AUSREICHEND – Ein Weltraum-Ballerspiel wie frisch vom Wühltisch.

Conspiracy

Es gibt Tage, an denen das Leben als Spieleredakteur keinen Spaß macht. Anfang Juli war wieder so einer. Der Shooter *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* lag auf dem Tisch des Testers. Blöd jedoch, dass sich kein Rechner fand, der den Titel installieren wollte. Nach einem halben Tag Stress und einem CD-Laufwerkswechsel frohlockt der Tester und beginnt zu zocken. Die Freude währt nicht lange, denn die Optik des Agentenshooters ist ein Schlag ins Gesicht. Texturen, die vor einer halben Dekade schon unaktuell waren. Waffenmodelle, die in der *Half-Life 1*-Modifikation *Counter-Strike* besser aussahen. Eine Auflösung von 640x480, die nur umständlich im Spielverzeichnis verändert werden kann. Garniert wird dieser Augengraus mit einem Leveldesign, das sogar Spielern eher ein Knurren denn ein Lächeln abringt. Besonders viel Spaß haben Sie im zweiten Level, bei dem Sie zu Missionsbeginn direkt vor zwei Scharfschützen und einem Typen mit Raketenwerfer auftauchen. Sogar auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht" recken Sie ständig ab. Das nennen wir mal durchdacht. Nee, dann doch lieber ins Kino. LUKASZ CISZEWSKI


»Stoßen auf wenig Gegenliebe: Wachturmverkäufer.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Der Name ist Programm. *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* ist schlimmer als das, was die Amerikaner im Irak vermuteten. Das Spiel ist eine Qual für Augen, Ohren, Körper, Geist und verstößt beinahe gegen die Genfer Konventionen.

CONSPIRACY

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
800 MHz, 256 MByte RAM, 450 MByte HD,Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Oxygen
	VERTRIEB:	East Entertainment
	INTERNET:	conspiracywmd.com
SINNVOLL:	SPRACHE:	Deutsch
1 GHz, 512 MByte RAM, gute Nerven	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Einzelspielermodus ist schon Strafe genug.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	33%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	40%
SOUND	36%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 40%

UNGENÜGEND – In jeder Hinsicht veraltet und unglaublich nervig.

»Herr Ober, was soll dieser Pilot? Ich habe ausdrücklich einen Pinot bestellt!«

Kriegst du ihn noch hoch?

Wer in FALCON 4.0: ALLIED FORCE seinen schnittigen F-16-Flieger in die Luft bringen und dort halten will, sollte viel Zeit haben. Allein schon um das 716 Seiten dicke PDF-Handbuch zu studieren, braucht es viel Geduld.

Kein Witz – das mitgelieferte PDF-Handbuch übertrifft in Sachen Umfang die meisten *Harry Potter*-Bände. Aber der fette Wälzer ist bei *Falcon 4.0: Allied Force* auch bitter nötig. Denn wer es noch realistischer mag, schlägt gleich eine militärische Laufbahn ein ... Sicherlich fragen Sie sich, warum das Ganze nicht *Falcon 5.0* heißt, da der vierte Teil ja schon ewig erhältlich ist. Die Antwort ist einfach: Es handelt sich hier um eine in ziemlich jeder Hinsicht aufgemotzte Neuauflage. Ein echter Nachfolger ist *Allied Force* also nicht und sogar einige Kampagnen sind lediglich überarbeitete Versionen vergangener Flugeinsätze.

BIBLISCHE AUSMASSE

Schlaue Menschen drucken sich vor dem Spielen die Tastatur-Belegung aus. Das sind zwölf DIN-A4-Seiten, was einen kleinen Eindruck davon vermittelt, wie tief die Entwickler ins Detail gingen. So ziemlich jede Taste ihres Keyboards ist mehrfach belegt und ein anständiger Flight-Stick ist Pflicht. Glücklicherweise lässt sich der Realitätsgrad des Ganzen den eigenen Bedürfnissen anpassen und verschiedene Schwierigkeitsstufen machen Anfängern das Leben leichter. Der Trainings-Modus hilft wenig, denn erklärt wird hier gar nix. Man versetzt Sie nur in verschiedene Situationen, die Sie auf eigene Faust meistern.

SIEHT GANZ SCHÖN ALT AUS

Einzel-Fliegern und Mehrspieler-Piloten stehen Spielmodi wie Dogfight, Tactical Engagement oder Campaign zur Auswahl, wobei der Mehrspieler-Teil nur Spaß macht, wenn Sie mit versierten Piloten Duelle ausfechten. Sind Sie in der Luft, fällt vor allem Ihre detaillierte F-16 auf. Aber auch die absolut hässlichen Landschaften inklusive oberhässlicher Matsch-Texturen. Soundtechnisch geht auch nicht die Post ab, was bei einer Extrem-Simulation nicht wirklich verwundert. Selbst wenn unser Fazit abgedroschen klingt, ist es die nackte Wahrheit: Otto Normalspieler lassen die Finger davon und Fans kaufen es sowieso. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



„Hmm ... Was wohl passiert, wenn ich einen dieser unzähligen Knöpfe drücke? Vielleicht sollte ich doch mal das über 700 Seiten dicke PDF-Handbuch lesen, das mindestens so fett ist wie Paris Hiltons Stecherliste." So klangen meine *Falcon*-Selbstgespräche. Ich studierte das Handbuch dann während meines zweiwöchigen Hafturlaubs und siehe da: Ich bin jetzt ein ziemlich ordentlicher Pilot. Freiwillig hätte ich mir den Stress sicherlich nicht gegeben, aber für Geld tue ich alles und als echter Moslem sollte man sowieso wissen, wie man ein Flugzeug steuert. (Der letzte Satz ist nur Spaß!)

Nein, es ist keine Kotze, sondern die Bodentextur.

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

MINDESTENS:	GENRE:	Flugsimulation
1,2 GHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98, Joystick	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Lead Pursuit
	VERTRIEB:	ASH-Games
	INTERNET:	www.graphsim.de/falcon
SINNVOLL:	SPRACHE:	Englisch
2 GHz, 512 MByte RAM, WinXP	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	1. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dogfight, Tactical Engagement, Campaign; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	70%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Hardcore-Flugsimulations-Fans haben eine neue Lebensaufgabe.

Tier gewinnt!

Im Filmlizenz-Spiel MADAGASCAR geht es noch kindgerechter zu als auf der Neverland Ranch. Sie hüpfen mit ausgebrochenen Zootieren durch kunterbunte Comic-Levels und erleben jede Menge Minispielchen.

»Hallo, ich bin Neil Pferd und das hinter mir ist irgend so ein hohes Tier aus Afrika. Zapfen Sie bitte zwei Löwenbräu direkt aus Ihren Hoden! «

»Trotz ihrer Leibesfülle stürzen sich alle Männer auf Oprah Winfrey.«

»Der alte Trick: Schuhcreme am Fernglas.«

Die coolen Meister von Dreamworks haben mal wieder einen computeranimierten Kinohit am Start – und da ist das passende Computerspiel genauso unvermeidlich wie Deutschlands baldiger Untergang. Wie der Kinofilm *Madagascar* ist auch das kurzweilige Rumgehüpfe von Activision auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten. Sie steuern in abwechselnder Reihenfolge einen freundlichen Löwen, ein abenteuerlustiges Zebra, eine neurotische Giraffe, ein mutiges Nilpferd und einen Trupp militanter Pinguine. Natürlich haben alle Viecher verschiedene Spezialfähigkeiten, die beim Vorankommen im Spiel essenziell sind. Das Zebra Marty kickt verschlossene Tore auf, Giraffe Melman benutzt seine langen Beine als Rotor, um über weite Strecken zu schweben, und die Pinguin-Gang überwindet Hindernisse durch kluge Zusammenarbeit.

TIERE VOR DER KAMERA

Mit dieser tierischen Heldenschar kämpfen, schleichen und hüpfen Sie sich durch elf relativ einfallslos designte Levels. Dazu kommen noch diverse Minispielchen, die Sie entweder im so genannten Zoovenir-Shop kaufen oder in Form von Arcade-Spielautomaten entdecken. Darunter sind einige echt spaßige Disziplinen wie eine Art Eisstockschießen, an dem sogar zwei Spieler teilnehmen können. Cool ist auch das Tiki-Minigolf für maximal sechs menschliche Kontrahenten. Ohne diese Minispielchen wäre *Madagascar* nur halb so gut, denn das eigentliche Abenteuer ist auf die Dauer ziemlich öde. Zwar bietet jeder Level irgendwie was Neues, aber dafür tun Sie innerhalb eines Levels immer nur das Gleiche. Lernt die Giraffe etwa am Level-Anfang wie ein Helikopter zu schweben, tun Sie fünf Minuten lang nix anderes. Gepaart mit der etwas hakeligen Steuerung, einer störrischen Kamera und der nicht gerade überragenden Technik reicht es gerade noch für ein „befriedigend". Adieu! AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Ein Spiel für die ganz Kleinen. Damit meine ich nicht die Gehirne meiner Kollegen, sondern Kinder. Die knuddelbunten Kinohelden bewältigen relativ belanglose und überaus einfache Aufgaben. Diverse Minispielchen sorgen dafür, dass sich die Eintönigkeit des Ganzen in Grenzen hält. Wer Nachwuchs daheim hat, macht mit dieser politisch korrekten Kinderüberraschung aber nix falsch.

MADAGASCAR

MINDESTENS:		
800 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	GENRE:	Action
	PREIS:	Ca. € 29,-
SINNVOLL:	ENTWICKLER:	Beenox
1,5 GHz, 512 MByte RAM	VERTRIEB:	Activision
	INTERNET:	www.activision.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tiki-Minigolf, Shuffleboard, Lemuren-Rave, 1-6 Sp./CD
PC: 1-6 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	71%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	60%

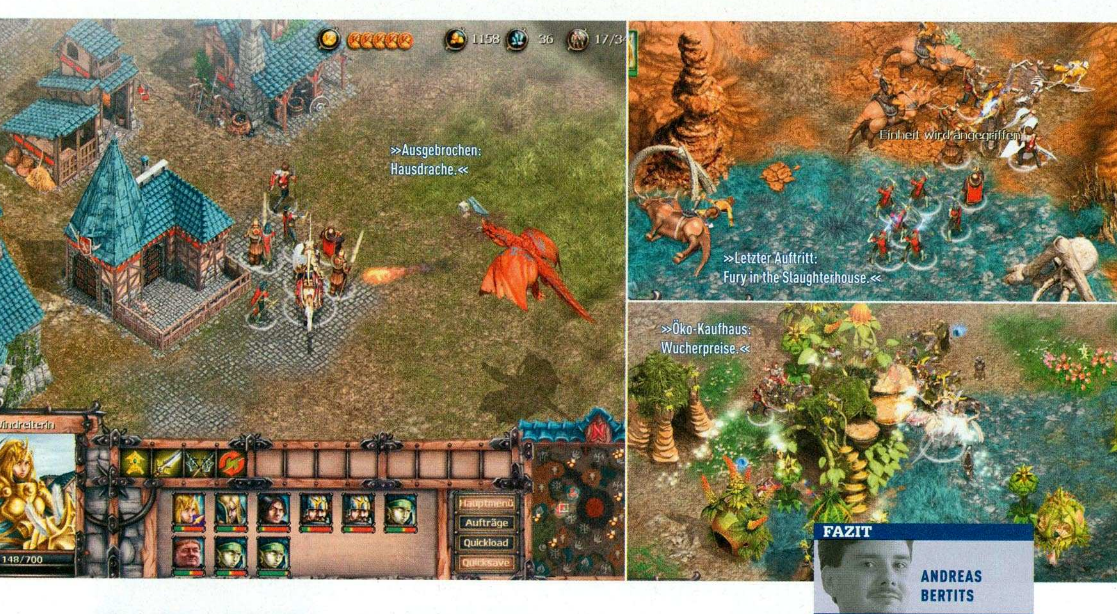
EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Harmlose Filmumsetzung für die jüngeren Zocker.

Mit Messer und Fabel

RISING KINGDOMS schickt Sie in eine klassische Fantasywelt. Dort schneiden Sie sich durch Horden von Drachen und anderem Gekröse. Das ist trotzdem nicht ganz so geil, wie ein Wiener Schnitzel zu verdrücken.



>>Ausgebrochen: Hausdrache.<<

>>Letzter Auftritt: Fury in the Slaughterhouse.<<

>>Öko-Kaufhaus: Wucherpreise.<<

Standardkost verkauft sich gut, warum also Neuerungen riskieren? So könnte das Motto von *Rising Kingdoms* lauten. Wenn Sie *Warcraft 3* gezockt haben, fühlen Sie sich im neuen Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel von Haemimont Games von Anfang an wohl.

ALLE DREI ZUSAMMEN

Wenn drei sich streiten, freut sich der Spieler. Menschen, Wald-Fuzzis und die finsteren Sinistri hauen sich in der Fantasywelt Equiada die Köpfe ein – und Sie sind mittendrin. Natürlich – wie könnte es anders sein – als Anführer eines der Völker. In klassischer Manier ziehen Sie Gebäude hoch, um eine Armee unter Ihre Fittiche zu bekommen und den Feinden damit den Garaus zu machen. Kennen Sie alles schon? Wir auch. Aber das muss ja nicht unbedingt schlecht sein, oder? Der Clou des Spiels: Auf den recht großen Karten befinden sich viele „Nester" bösartiger Wesen. Diese vernichten Sie nicht, wie in anderen Genre-Vertretern, sondern versklaven die Unholde. Auf diese Weise fügen Sie deren Kampf-Eigenschaften Ihren eigenen hinzu. Überfallen Sie beispielsweise ein Elfen-Dorf, können Sie ab diesem Zeitpunkt elfenartige Bogenschützen bauen – nette Idee.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Abgesehen davon erwarten Sie allerdings stets gleich ablaufende Missionen. Nach dem Motto: Kennen Sie eine, kennen Sie alle. So kommt recht schnell Langeweile auf. Die bunte 2D-Grafik reißt auch nichts heraus. Vor allem aber lässt die miserable Sprachausgabe mit hirnverbrannten Sprüchen wie „Traue nie einer Ziege" oder „Ich hasse Schlachten" am Humor der Entwickler zweifeln. Aufgrund der flotten Aufbauphase macht der Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Freunde deutlich mehr Spaß. *Rising Kingdoms* erfindet das Rad nicht neu, ist einfach nur solider Durchschnitt. Wem das genügt, der tritt für 30 Euro ein in die aufstrebenden Königreiche ... ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Was soll man über *Rising Kingdoms* sagen? Nett, dass ich es gezockt habe? Es wäre kein Verlust gewesen, hätte ich es nie zu Gesicht bekommen. Wenn das Szenario wenigstens neu wäre ... So kommt's mir vor, als hätte ich alles schon mal gesehen. Ja, habe ich auch. Immerhin fällt der Mehrspieler-Modus etwas besser aus. Der strotzt zwar auch nicht vor Abwechslung, garantiert aber einige vergnügliche Stunden.

RISING KINGDOMS

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Haemimont Games
VERTRIEB:	Black Bean/CDV
INTERNET:	www.rising-kingdoms.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

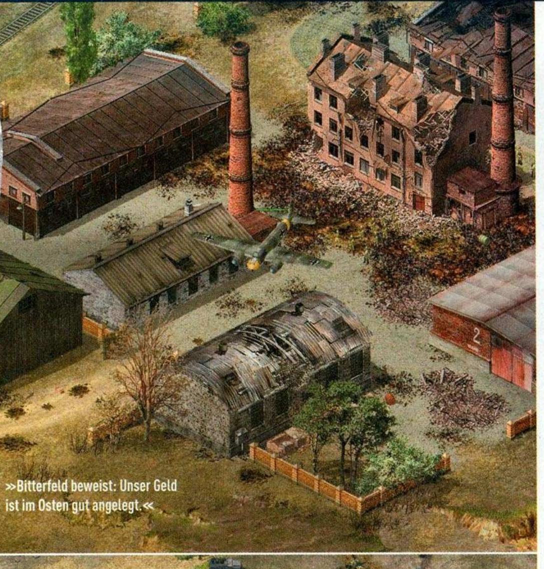
MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

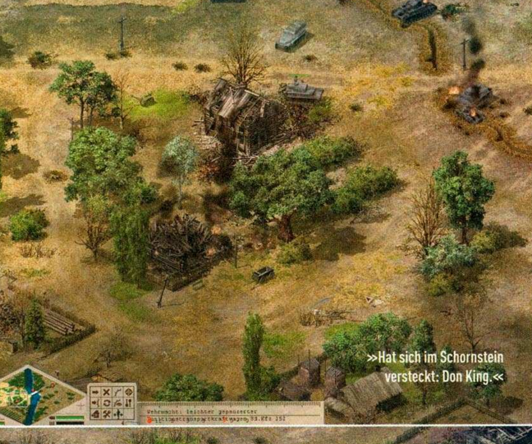
PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	60%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 62%

BEFRIEDIGEND – Standard-Fantasykost mit nettem Mehrspieler-Part.



»Bitterfeld beweist: Unser Geld ist im Osten gut angelegt.«



»Hat sich im Schornstein versteckt: Don King.«



»Warf immerhin seine Schatten voraus: Interflug.«

Russisch Tod

Genau wie an alten Süßigkeiten beißen Sie sich auch an STALINGRAD ob des Schwierigkeitsgrads die Zähne aus.

Die sowjetischen Soldaten kauern in den Schützengräben und erwarten die Panzer der deutschen Wehrmacht. Da rumpeln die Stahl-Ungetüme heran. Die Hölle bricht los, als die Abwehr das Feuer eröffnet. Schon rauschen die ersten Bomber herbei und pflastern die einst schöne Farmgegend mit schmauchenden Kratern.

OPTIK NICHT AKTUELL

Ganz so bildlich, wie wir diese Szene beschrieben haben, sehen Sie die Action in Dtf-Games' Echtzeit-Strategietitel *Stalingrad* nicht. Eine völlig veraltete 2D-Grafik treibt Ihnen die Tränen in die Augen. Wo sind bloß meine Soldaten? Was bewegt sich denn da auf dem Feld, sind das Texturfehler? Ach nein, das sind ja meine Leute! Aufgrund der grottigen Optik gestaltet es sich oft schwierig, gezielt taktisch vorzugehen. Vor allem, wenn Sie durch schnieke 3D-Perlen wie *Codename: Panzers – Phase 2* verwöhnt sind. Dazu dröhnt Ihnen völlig unpassende Heavy-Metal-Mucke der Band „Skafandr" aus St. Petersburg in die Lauscher. Das ist gerade so, als wenn Rapper Sido den Kirchenchor ersetzt.

ZWEIFRONTEN-KRIEG

In den beiden Kampagnen des Spiels erleben Sie den Vorstoß der deutschen Truppen 1942/43 nach Stalingrad. Entweder aufseiten der Wehrmacht oder der Roten Armee. An den 36 Missionen knabbern Strategen, die keinen großen Wert auf Optik legen und immer eine Lupe dabei haben, eine ganze Weile. Besonders interessant: Sichtlinien und Entfernung spielen eine wichtige Rolle. Na gut, würden Sie zumindest, ließen sie sich anständig einsetzen. Dafür bauten die Entwickler Landschaften nach, die auf Luftaufnahmen aus dem Krieg basieren. Das ist doch was, oder? Wer von Strategietiteln im Zweiten Weltkrieg nicht genug bekommt, kann trotzdem zugreifen. Wer jedoch etwas fürs Auge wünscht und auf satte Action steht, sollte sich vorher lieber den Test des Monats zu *Codename: Panzers – Phase 2* (ab Seite 74) durchlesen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Auch wenn Kollege Hesse mich jetzt lyncht: Man kann getrost sagen, die Zeiten von 2D sind vorbei. Wenn ich Soldaten mit der Lupe suchen muss, zehrt das inzwischen am Spielspaß. Trotzdem: Für den kleinen Strategiehunger eignet sich *Stalingrad* schon. Und für 30 Euro machen Taktiker nicht viel falsch.

STALINGRAD

MINDESTENS:		
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
SINNVOLL:	**PREIS:**	Ca. € 30,-
1,8 GHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Dtf-Games
	VERTRIEB:	Black Bean/CDV
	INTERNET:	www.stalingrad-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nein, dieses Mal sind Sie allein im Zweiten Weltkrieg.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	52%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



61%

BEFRIEDIGEND – Für Strategen ein interessanter, aber hässlicher Taktikhappen.

»Jetzt bloß nicht furzen!«

AUF DVD VIDEO

Komm unter die Räder!

Wer von der Tour de France immer noch nicht genug hat, sattelt jetzt virtuelle Drahtesel und lässt beim RADSPORT MANAGER PRO – SAISON 05-06 als Rennstall-Chef kräftig in die Pedale treten.

Es gibt wirklich seltsame Menschen. Seit 1903 findet sich jedes Jahr im Juli ein offensichtlich masochistisch angehauchter Haufen in Frankreich ein, um drei Wochen lang durch die Gegend zu radeln. Dabei legen die Wahnsinnigen über 3.500 Kilometer zurück. Immer noch, auch im Zeitalter des Ottomotors. Spätestens seit dem Riesenskandal 1998 wissen wir, dass solch überirdische Leistung ohne Drogen schwer zu schaffen ist. Beim *Radsport Manager Pro – Saison 05-06* ist das anders. Hier lehnen Sie sich in den Sessel zurück und lassen andere für sich strampeln. Das entspannt und funktioniert ganz ohne Mittelchen. Oder vielleicht doch nicht?

EXCEL ROSE

Der erste Blick auf das Hauptmenü schlägt auf den Magen. Unübersichtliche Riesentabellen präsentieren sich im knittrigen Excel-Gewand, selten lockern mickrige Bildchen die triste Optik auf. Von einem Managerspiel erwartet niemand einen Schönheitspreis, doch etwas mehr Liebe zum Grafikdetail hätte dem *Radsport Manager Pro* gut getan. Insgesamt stehen Ihnen 40 Teams zur Verfügung, deren Namen nicht den Originalen entsprechen. Team Telekom schimpft sich „T-Lekom", bei dem ein gewisser Jan Ullrach mitfährt. Aha. Trotzdem bietet der Managerteil alle Feinheiten, die eine WiSim braucht. Schlicht, aber umfangreich.

KOMMT ZEIT, KOMMT RAD

Im Gegensatz zum tabellarischen Planungs-Teil erkennt man bei den Rennen sofort, was Sache ist. Die überarbeitete 3-D-Engine präsentiert die Athleten in leicht verbesserter Pracht. Die Etappen dauern jetzt auch keine Stunden mehr, sondern beschränken sich auf maximal 40 Minuten. Mit wenigen Mausklicks verteilen Sie Anweisungen wie „Angriff", „Sprint" oder „Führungsarbeit leisten" und regeln, wann die Jungs einen Drink zu sich nehmen und wie stark sie in die Pedale treten. Das macht Fans der Szene Laune, aber eben auch nur denen. Sonst heißt es: zweckmäßig, aber auf Dauer zu eintönig.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER



Für Leute, die kein Faible für Drahtesel haben, ist der *Radsportmanager Pro* so spannend wie angeln im Toten Meer. Man muss wirklich hart drauf sein, um den langen Etappen zu folgen, ohne dabei die Lust zu verlieren. Fans hingegen flippen aus und basteln sich den Kader zusammen, von dem sie immer schon geträumt haben. Und das mit allen Finessen wie Rahmenmarke, Sponsorenwahl und Mitarbeiterstab. Wer vom Tour-de-France-Fieber gepackt ist, sieht über den unübersichtlichen Managerteil und die fehlenden Lizenzen locker hinweg. Gute Fahrt!

»Ruhe vor Sturm: Terror-Zellen.«

RADSPORT MANAGER PRO

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Cyanide
VERTRIEB:	Flashpoint
INTERNET:	www.cycling-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Von Etappen über Turniere bis zur Karriere ist alles möglich.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-20 Spieler
INTERNET: 2-20 Spieler

DAS URTEIL

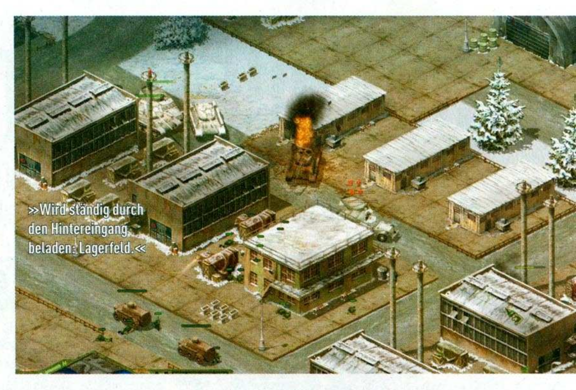
PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	62%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER 65%

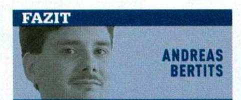
AUSREICHEND – Genauso umfangreich wie langatmig. Für beinharte Fans!

The Day After

Was, wenn die Kuba-Krise 1962 anders ausgegangen wäre? Was, wenn der Dritte Weltkrieg damals tatsächlich begonnen hätte? *The Day After* von G5 Software beantwortet diese Fragen in einem Echtzeit-Strategiespiel. Als Boss einer von vier Parteien führen Sie die gebeutelte Menschheit ins Gelobte Land. Wie das aussieht? Ungefähr so attraktiv wie die Bundeskanzlerkandidatin. Über sterile 2D-Landschaften rumpeln 3D-Panzer und erobern Gebiet für Gebiet. Zu Beginn ziehen Sie Ihre Fitzel-Einheiten rundenweise auf einer Karte und bestimmen den nächsten Einsatzort, während in Fabriken die Produktion von neuem Kriegsgerät auf Hochtouren läuft. Kommt es zum Kampf, geht es zäh in Echtzeit ab. Seltsamerweise verschwinden Ihre Einheiten nach jeder Schlacht, egal ob Sie gewonnen haben oder vernichtend geschlagen wurden. Damit zwingt Sie das Programm, ständig neue Einheiten zu bauen – seltsam. So interessant das Szenario um den Wiederaufbau nach einem Atomkrieg klingt, *The Day After* zockt sich wie jedes x-beliebige Strategiespiel. Taktische Standardkost – und die hätte hübscher herüberkommen dürfen. ANDREAS BERTITS


»Wird ständig durch den Hintereingang beladen: Lagerfeld.«

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Mit dem gleichnamigen Kinofilm von 1983 hat *The Day After* nur dieses beklemmende Gefühl gemein. Hier aber ausgelöst durch beginnenden Augenkrebs und dem merkwürdigen Einheiten-Management. Aber das ist bekanntlich Geschmackssache.

THE DAY AFTER

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	G5 Software
	VERTRIEB:	Black Bean/CDV
	INTERNET:	thedayafter-game.de
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Angriff, Eroberung, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 2-6 Spieler **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	56%
SOUND	59%
MEHRSPIELER	59%

EINZELSPIELER 57%

AUSREICHEND – Runden- und Echtzeit-Strategiemix mit antiker Optik.

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Hurra, es ist endlich da! Mit *Soaked!* kann ich meine ohnehin schon aufwendigen Freizeitparks in *Rollercoaster Tycoon 3* auch mit Wasserspielen aufpeppen. Nein, nicht was Sie jetzt wieder denken. Wir drehen keine Schmuddelfilme, sondern pflanzen ellenlange Wasserrutschen, Wasserfälle und Wellenbäder in die Botanik. Mehr als 50 neue Attraktionen und Achterbahnen warten auf Ihren Mausklick – und zahlende Kunden. Während die Erwachsenen lieber am Riesenpool entspannen, fahren die Kinder voll auf die brandneue Wasserachterbahn „The Roller Soaker" und die Wasserkanone ab, die Sie auf die Besucher abfeuern können. Außerdem gehen Sie dank *Soaked!* jetzt auch unter die Maulwürfe. Wie der kleine Buddelflink legen Sie Tunnel an, um der Besucherströme Herr zu werden. Sogar unter Wasser ist das kein Problem. Lediglich die Steuerung gibt sich manchmal zickig wie Kader Loth und verwirft den Bauantrag. Macht aber nichts. Dafür pfriemeln wir uns nun mit eigener Musik atemberaubende Shows mit Feuer, Laser und natürlich Wasser zusammen. Sowohl im freien Spiel in zwei neuen Szenarien als auch in der Kampagne mit neun Missionen. Auf geht's! MARC BREHME


»Männer lieben feuchte Becken.«

FAZIT


MARC BREHME

Ich sage „ja" zu deutschem Wasser! Vor allem in meinen Freizeitparks. Denn meine Gäste stehen drauf und planschen, was das Zeug hält, während es in meiner Kasse klingelt. Allein wegen der cleveren Tunnelbauerei ist *Soaked!* seinen Preis wert.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98, RCT 3	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Frontier Developments
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	rollercoastertycoon.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier gibt es nur einen Bademeister; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

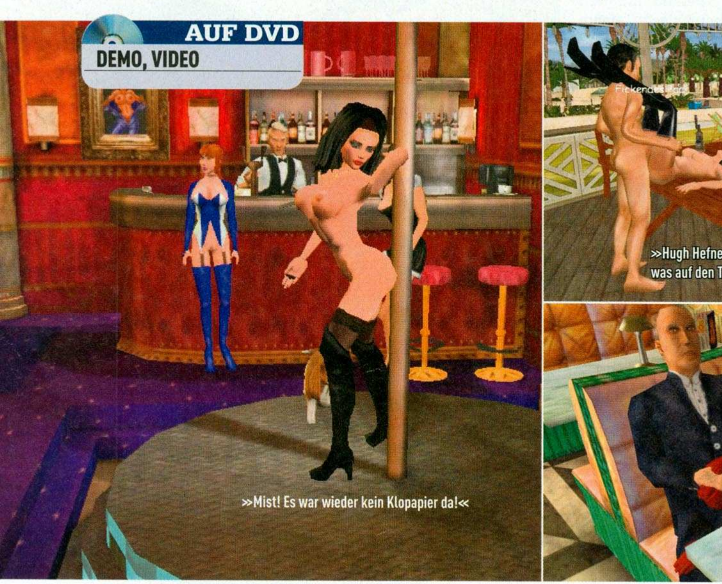
PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	78%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 80%

GUT – Prima Add-on. Nicht nur für Wasserratten und Tunnelbauer.

Sei ein Tittenwächter!

Wer beim Sex das Licht ausmacht, sollte einen Bogen um LULA 3D machen. Das Adventure zeigt nämlich permanent hemmungslosen Geschlechtsverkehr, Masturbation und Oralsex. Natürlich jugendfrei.



»Mist! Es war wieder kein Klopapier da!«



»Hugh Hefner: Es wird gevögelt, was auf den Tisch kommt.«



»Mach weiter, der Arm ist schon steif.«

Nuttiger geht's wirklich nicht: Ein Minirock, der gerade mal die Hälfte des Hinterns bedeckt, ein herausschauender Tanga, haushohe Lackstiefel, tonnenweise Make-up und ein Vorbau, der sämtliche *Baywatch*-Stars erblassen lässt. Der Sprung in die dritte Dimension der virtuellen Pornoproduzentin Lula gefällt wahrscheinlich nur den völlig hoffnungslosen Fällen in der Männerwelt. Trotzdem hatten wir unseren Spaß mit dem Produkt, das auf der Vorderseite der Packung die „Bouncin' Boobs Technology" anpreist. Übersetzt heißt das: Die unrealistisch riesigen Möpse der virtuellen Frauen in *Lula 3D* bewegen sich physikalisch korrekt. Toll!

NACKTE TATSACHEN

Wir geben es zu: Anfangs hielten wir den Titel für einen Schrott-des-Monats-Anwärter. Nö! Obwohl das Abenteuer recht öde beginnt, entfaltet *Lula 3D* im Laufe des Geschehens echt solide Adventure-Qualitäten. Eine kleine Zusammenfassung der Geschichte: Drei Darstellerinnen aus Lulas Porno-Riege wurden gekidnappt. Und Sie sollen nun den Grund herausfinden. Herumliegende Gegenstände nehmen Sie vorsichtshalber mit. Sie wissen ja nicht, ob Sie die Sex-Heftchen noch irgendwann gebrauchen könnten. Das Inventar findet sich übrigens in Lulas Dekolleté. Auch sonst hat das Spiel so seine Eigenheiten. Suchen Sie etwa nach der Telefonnummer eines verdächtigen Kameramanns, sollten Sie mal bei den herumknutschenden Lesben im Badezimmer nachfragen. Vielleicht können die Ihnen weiterhelfen. Oder doch eher das kopulierende Paar im Garten, das Ihnen „Oooh, jaaa! Nicht jetzt!", entgegnet? Die Technik? Na ja. Alles recht hübsch anzuschauen, aber die Animationen könnten ruhig flüssiger sein. Und das Spielende gleicht einem Koitus Interruptus. Immerhin durchforsten Sie auf der Suche nach den Vermissten Schnapsladen, Videothek und Nachtclub. Sehen Sie, vertrautes Terrain!

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Das Szenario ist bizarr, keine Frage. Trotzdem versprühen die solide Optik und die manchmal witzigen Dialoge und Rätsel einen gewissen Charme. Prüden Moralisten fallen wegen der vielen nackten Brüste und unanständigen Masturbations-Szenen (Benutze „Mr. Dildo" mit „Bett") die Augen raus. Wer damit klarkommt, bekommt für 20 Euro ein recht kurzweiliges Erotik-Abenteuer, keinen virtuellen Porno.

LULA 3D

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	CDV
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Grafikkarte mit 128 MByte	**VERTRIEB:**	CDV
	INTERNET:	www.lula.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Pech: Sie dürfen mal wieder nur mit sich allein spielen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	75%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

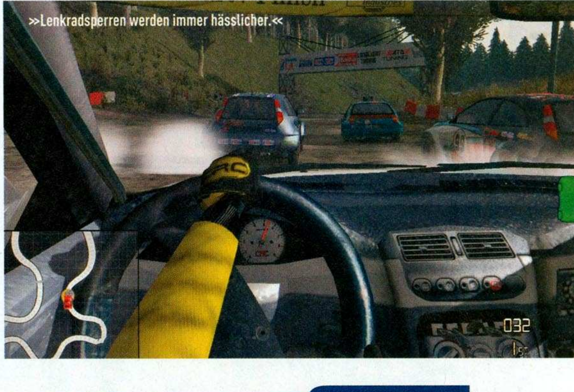
EINZELSPIELER 58%

AUSREICHEND – Schlüpfrig seichtes, aber zu kurzes Abenteuer mit vielen Möpsen.

CRC 2005



Das Prinzip von *Cross Racing Championship 2005* lässt sich ganz einfach erklären: Die Karren fahren so selten wie möglich auf asphaltierten Straßen. Durch Schlamm oder über schneebedeckte Pfade zu düsen, ist doch viel spannender! Das meinen zumindest die ungarischen Macher von *CRC 2005*. Mit aufgemotzten, aber fiktiven Dreckschleudern fetzen Sie in 65 Rennen über Offroad-Strecken in England, Frankreich und im Heimatland der Programmierer. Das alles hört sich nett an und schaut auch sehr fein aus, jedoch bereitete uns das Wichtigste an einem Rennspiel, nämlich die Steuerung, Kopfzerbrechen. Nutzen Sie ein Gamepad, um durch die Pampa zu heizen, kommen Sie aus dem Schleudern überhaupt nicht mehr heraus. Während das Programm Ihre Kommandos mit einer kurzen, nervigen Verzögerung auf das Auto überträgt, reagiert das Ding zu allem Überfluss viel zu empfindlich. Lediglich per Tastatursteuerung und aus der Fahrer- oder Stoßstangenperspektive (!) lassen sich die Kisten halbwegs akzeptabel durch die Kurven lenken. Warum das so ist, können wir uns nicht erklären. Bei dem Titel wäre viel mehr drin gewesen. LUKASZ CISZEWSKI


»Lenkradsperren werden immer hässlicher.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Wenn ich ein Arcade-Rennspiel am PC zocke, will ich mein Gamepad benutzen können. Auf Fingerkrämpfe habe ich nämlich keinen Bock. Genauso wenig wie auf die grunzenden Rocker, die Ihren Gehörgang während der Rennen akustisch penetrieren.

CROSS RACING C. 2005

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Project Three/Invictus
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.crc-game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	22. Juli 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hot-Seat-Modus, LAN- und Internet-Rennen; 5 Sp./CD
PC: 1-5 Spieler
NETZWERK: 2-5 Spieler
INTERNET: 2-5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	50%
GRAFIK	77%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 64%

BEFRIEDIGEND – Ordentlicher Titel mit verkorkster Steuerung.

Crazy Burger



Es gibt Jobs, die zwar keiner machen will, die aber trotzdem zu erledigen sind. Zum Beispiel Toiletten putzen, die grauenhaften Rohtexte der PC-ACTION-Redakteure korrigieren oder Fastfood verkaufen. Genau dieser Beschäftigung gehen Sie in *Crazy Burger* nach. Sie nehmen die Bestellung an, rennen zur Pommes-Friteuse, grillen Hamburger, zapfen Getränke. Und alles unter Zeitdruck. Viel Spaß macht das nicht, genau wie in der Realität. LC

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 26 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zone 2 Games/Rondomedia
GENRE: Geschicklichkeit **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	41%
STEUERUNG	45%
GRAFIK	30%
SOUND	5%
MEHRSPIELER	43%

EINZELSPIELER 40%

AUF DVD Airstrike 3D 2



„Gute Arbeit", lobt Sie der General. Das ist mehr, als wir von den Spiel-Designern behaupten können. Der Nachfolger des Shareware-Ballerspiels *Airstrike 3D* schafft es, den Spieler 18 Levels lang konsequent zu langweilen. Die Kampfhubschrauber steuern sich wie ein Airbus, die Gegner gleichen Flugschnecken, die Sichtweite erinnert an London bei Nebel. Sorry, so geht es nicht! Da macht selbst das drei Jahre alte *Heli Heroes* alles besser. JO

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 70 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: DIVO Games/Rondomedia
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	36%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	49%
SOUND	23%
MEHRSPIELER	34%

EINZELSPIELER 32%

Green Devils



Heutzutage scheinen Blitzkriege ewig zu dauern. So versetzt Sie das neue, inoffizielle Add-on *Green Devils* zum alteingesessenen Taktik-Spiel *Blitzkrieg* in zwei Kampagnen mit je zehn Missionen erneut an die Front des virtuellen Zweiten Weltkriegs. *Green Devils* rühmt sich dabei, die Einsätze und Schauplätze historisch korrekt zu präsentieren. Strategen erhalten wieder einmal Standard-Kost, welche die Wartezeit auf *Blitzkrieg 2* verkürzt. AB

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98, Blitzkrieg
HERSTELLER: La Plata/CDV
GENRE: Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	72%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 64%

Muzzle



Kurz zur Geschichte: Der Mäusegesellschaft geht es so beschissen wie Hartz-IV-Empfängern, deshalb bauen sie ein Gefährt, mit dem sie Fressen schneller nach Hause bringen können. Brillant! Der Zocker darf das also ausbaden und schiebt Käsestücke, Kekse und Cheeseburger ins Mauseloch. Spaß macht das nicht. Dies liegt nicht nur an der grauenhaften Maussteuerung (Vorsicht! Wortwitz!) sondern auch am lahmen Spielprinzip. LC

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 130 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: Meridian 93/Koch Media
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	25%
GRAFIK	19%
SOUND	15%
MEHRSPIELER	35%

EINZELSPIELER 27%

BUDGET

»Schön: Kamelhaarpulli mit Höckern.«

PC ACTION PREISTIPP

PC ACTION GOLD

Willst du Zicken?

Wie im echten Leben, hat man auch in HALF-LIFE 2 ständig Stress mit den Weibern. Nun geht Ihnen Alyx auch für wenig Geld auf den Sack.

Zu Beginn von *Half-Life 2* fühlen sich die Spieler völlig ratlos. Sie finden sich in einer spärlich gefüllten U-Bahn wieder, in der G-Man (Eingeweihte kennen den skurrilen Aktenkofferträger bereits aus dem Vorgänger) herumtrabt und Reden schwingt. Aber so richtig will das Bewusstsein noch nicht wiederkehren, zu schemenhaft ist das Abteil, zu unecht die Akustik. Dann schärft sich der Blick, der Zug hält. Am Gleis stehen Sie erst einmal verloren in der Gegend herum. Was ist passiert? Wo soll ich überhaupt hin? Alles Fragen, auf die es zunächst keine Antwort gibt. Dann sehen Sie sich halt mal um. In der Eingangshalle treffen Sie auf deprimierte Gestalten. Die meisten hocken auf Bänken herum und scheinen zu sinnieren. Quatschen Sie die Menschlein an, kriegen Sie bizarre Geschichten zu hören, die keinem weiterhelfen. Ansprechen dürfen Sie jeden, nur nicht das vermummte Wachpersonal, das jegliche Annäherung mit einem Schlag des Elektroknüppels quittiert. An der nächsten Schranke winkt ein Schutzmann Sie beiseite und befiehlt Ihnen, ihm zu einem Raum mit einem blutüberströmten Verhörstuhl zu folgen. Noch ehe Sie die Panik packt, gibt es eine echte Überraschung.

DER MANN OHNE NAMEN

Es soll ja wirklich Menschen geben, die *Half-Life 2* noch nicht im Regal stehen haben. Alle anderen wissen, wie die mysteriöse Anfangsphase in der Bahnhofshalle endet und wie Gordon Freemans Kreuzzug gegen den vermeintlichen Diktator Wallace Breen richtig in Fahrt kommt. Optisch und akustisch bewegt sich Valves Vorzeige-Shooter auf Referenzniveau und verpasst dem Zocker spätestens in der Zombiestadt Ravenholm Adrenalinschübe, die man so schnell nicht vergisst.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Ich liebe *Half-Life 2*. Sehe ich City 17, erinnert mich das stark an mein sozialistisches Geburtsland, dessen Regime ich damals auch am liebsten mit Waffengewalt gestürzt hätte. Valve hat den ständigen Kampf gegen Weißkopf-Soldaten, übergroße Käfer und aufgeplatzte Zombies dermaßen imposant in Szene gesetzt, dass Sie so lange an der Tastatur kleben, bis Sie endlich die (wieder mal) inhaltlich sehr offene Endsequenz zu sehen bekommen. Dafür macht die aktive Mod-Szene die Wartezeit auf *Half-Life 3* erträglicher.

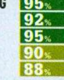
HALF-LIFE 2

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
1 GHz, 256 MByte RAM, Win98, 8 GByte HD	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Valve
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.half-life2.com
TEST IN AUSGABE: 12/04	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Counter-Strike Source, Half-Life Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	95%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%



EINZELSPIELER 94%

HERVORRAGEND – Immer noch der König unter den Ego-Shootern.

GTA 3





Der Protagonist aus *Grand Theft Auto 3* hat keinen Namen. Angeblich sollte sich der Zocker auf diese Weise besser mit dem Hauptcharakter identifizieren können. Tja, die Nachfolger Tommy Vercetti und Carl Johnson haben das Gegenteil bewiesen. Sei's drum, auch drei Jahre nach der Erstveröffentlichung überzeugt *GTA 3* durch abwechslungsreiche Aufträge, 50 Karren und 24 Waffen. Lediglich Motorräder fehlen. Die tauchen erst in *Vice City* auf. Der Schauplatz namens Liberty City ist übrigens an die Weltmetropole New York angelehnt. Der Name Liberty (dt.: Freiheit) ist dabei Programm: Es ist ganz Ihnen überlassen, wann Sie was machen wollen. In den Nebenaufträgen testen Sie sich als Rettungssanitäter und Taxifahrer oder suchen versteckte Sammel-Päckchen. Die grandiose Hintergrundgeschichte hingegen bietet ausgefallene Missionen und kommt oft sehr makaber rüber. Typisch Rockstar. Denn schon in *GTA 2* verarbeiteten Sie die Mitglieder eines chinesischen Syndikats zu Würstchen und verkauften diese. Wer eine Vorliebe für schwarzen Humor hat, fühlt sich in Liberty City sehr wohl. LUKASZ CISZEWSKI



»Probebohrung in der Mokkahöhle.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Okay, zurzeit bin ich noch mit meinen aufgemotzten Proll-Karren auf den Straßen von San Fierro und Las Venturas unterwegs, doch danach könnte es gut sein, dass ich den grandiosen 3D-Erstling ein weiteres Mal durchzocke.

GTA 3

MINDESTENS: 450 MHz, 96 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Rockstar Games
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.rockstargames.com
TEST IN AUSGABE: 7/02	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Liberty City sind Sie ganz auf sich allein gestellt.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	64%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Das erste GTA in 3D macht immer noch mächtig Laune!

Commandos 3



Viele Fans dürften mit ziemlichem Bedauern feststellen, dass bei den zwölf Missionen von *Commandos 3: Destination Berlin* die Action im Vordergrund steht. Es bleibt nicht viel Zeit zum Überlegen, die Handlungen sind schneller zu koordinieren und auszuführen. Es gibt oft keinen anderen Ausweg, als in bester Actionspiel-Manier alle Pixelgegner nacheinander umzulegen. Immerhin läuft aber ein Drittel der Aufträge noch nach dem alten Muster ab. Die diesmal deutlich kleineren Levels bieten etwa Sabotage- und Leibwächter-Aufträge oder Spionage-Einsätze. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von drei Kampagnen. Zur Wahl stehen Stalingrad, Mitteleuropa und die Normandie. Während Ihnen in Stalingrad neben Bomben und Geschossen auch Schnee um die Ohren fliegt, haben Sie es in den anderen Gebieten mit Regengüssen zu tun, an denen selbst Noah seine wahre Freude hätte. Die Kampagnen sind zum Teil inhaltlich miteinander verknüpft, anders als bei denen der Vorgänger. So kommt das Gefühl auf, an einer größeren Geschichte teilzuhaben. LUKASZ CISZEWSKI



»Nicht alle Terroristen hatten auf Anhieb den Bogen raus.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Commandos 3: Destination Berlin richtet sich ganz klar an die actionorientierte Zockerschaft. Weniger Hirnarbeit und Taktik, mehr Ballereien und Actionsequenzen. Wir finden's dufte, Hardcore-Fans der Serie motzen.

COMMANDOS 3

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Pyro Studios
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	commandos3.pyrostudios.com
TEST IN AUSGABE: 12/03	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

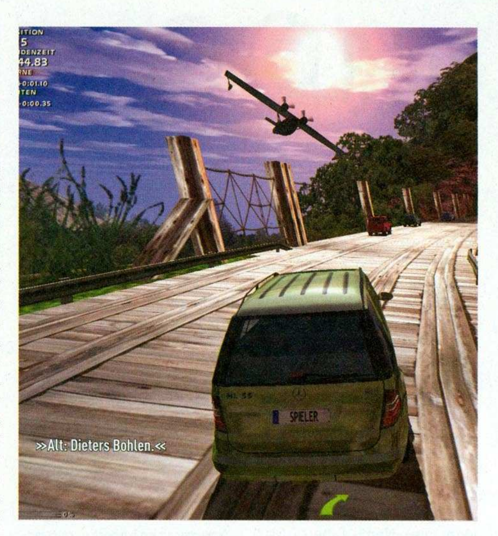
PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	81%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Weniger taktische Finessen, dafür mehr Action. Warum nicht?

World Racing

Synetic, die Macher der Raser *N.I.C.E. 2* und des mautfreien Lkw-Renners *Mercedes Benz Truck Racing*, arbeiten mittlerweile mit Hochdruck an einem opulenten Nachfolger des Rennspiels *World Racing*. Im ersten Teil gibt es nur die Karren der schwäbischen Autobauer Mercedes zu bewundern. Im Werk der Gütersloher Softwareschmiede schlüpfen Sie in die Rolle eines Benz-Testfahrers und dürfen im Lauf des Spiels mit über 100 authentischen Fahrzeugen nach Herzenslust Gas geben, darunter seltene Oldtimer, abgefahrene Prototypen und alle gängigen Serienmodelle von der A- bis zur S-Klasse. Damit Anfänger und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten kommen, können Sie den Schwierigkeitsgrad zwischen Arcade und Simulation mit einem Schieberegler stufenlos einstellen und diverse Fahrhilfen aktivieren. So weisen etwa farbige Pfeile auf den Grad der nächsten Kurve hin und signalisieren gegebenenfalls eine zu hohe Geschwindigkeit. Die ausgezeichnete Physik-Engine zaubert ein glaubwürdiges und vor allem für jedes Auto anderes Fahrmodell auf die Straße – nett! Allerdings überzeugt auch im Simulations-Modus die KI der PC-Rennfahrer nicht. Diese kleben meist auf der Ideallinie und lassen sich sehr einfach überholen. Sowohl mit Gamepad oder Lenkrad als auch mittels Tastatur geht die Steuerung erfreulich locker von der Hand. Was man von der Bedienbarkeit des sehr unübersichtlichen Hauptmenüs absolut nicht behaupten kann. LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Anhänger von Benz-Karrossen bekommen bei *World Racing* feuchte Augen. Der Höhepunkt des Titels ist eindeutig der umfangreiche Karriere-Modus, der für Wochen ans virtuelle Lenkrad fesselt. Schadensmodell und KI überzeugen jedoch nicht.

WORLD RACING

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 11/03

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Synetic
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.synetic.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Splitscreen; 2 Spieler pro CD
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	78%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	61%

EINZELSPIELER

77 %

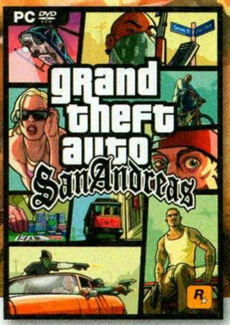
GUT – Ordentliches Rennspiel im Benz-Universum.

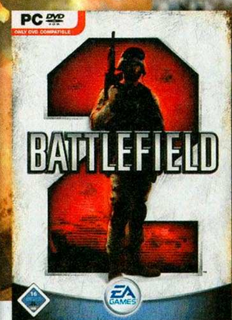
DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

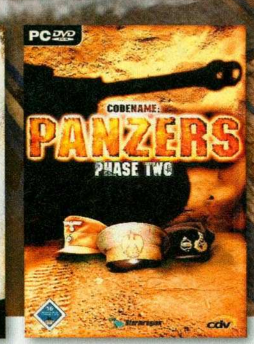


TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Age of Wonders 2	Strategie	Take 2	82%	€ 7,-	8/02
Blitzkrieg Anthology	Strategie	CDV	81%	€ 30,-	4/03
Commandos 3	Strategie	Eidos	83%	€ 10,-	12/03
Conan	Action	Ubisoft	70%	€ 10,-	4/04
Cossacks: European Wars	Strategie	CDV	78%	€ 5,-	12/00
Far Cry	Action	Ubisoft	91%	€ 15,-	5/04
GTA 3	Action	Take 2	87%	€ 10,-	7/02
Half-Life 2	Action	Vivendi	94%	€ 30,-	12/04
Locomotion	Simulation	AK Tronic	64%	€ 10,-	11/04
Knights of the Temple	Action	TDK	78%	€ 10,-	4/04
Medieval: Total War (+ Add-on)	Strategie	Activision	83%	€ 10,-	10/02
Monopoly Tycoon	Simulation	Green Pepper	75%	€ 7,-	12/01
Moorhuhn Kart 2	Rennspiel	Green Pepper	55%	€ 7,-	7/04
Prince of Persia: The Sands of Time	Action	AK Tronic	85%	€ 10,-	2/04
Rotlicht Tycoon	Simulation	Green Pepper	39%	€ 7,-	4/03
Star Wars Galaxies: The Total Experience	Rollenspiel	Activision	78%	€ 25,-	7/03
World Racing	Rennspiel	Ubisoft	77%	€ 10,	11/03
Worms 3D	Strategie	AK Tronic	74%	€ 10,-	12/03
XIII	Action	AK Tronic	86%	€ 10,	12/03

Knaller-Abo-Prämien







Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

GTA San Andreas
San Andreas here we come! Mit *San Andreas* wird ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen und mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit hat *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger nicht nur wiederholt, sondern bei weitem übertroffen! Und der Soundtrack ist natürlich auch allererste Sahne. Wir sagen es Ihnen also lieber gleich: *San Andreas* ist eine Droge!
Prämien-Nr.: 002612

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämien-Nr.: 002705

Codename: Panzers Phase II
Codename: Panzers – Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer zittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird. Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen. Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!
Prämien-Nr.: 002724

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

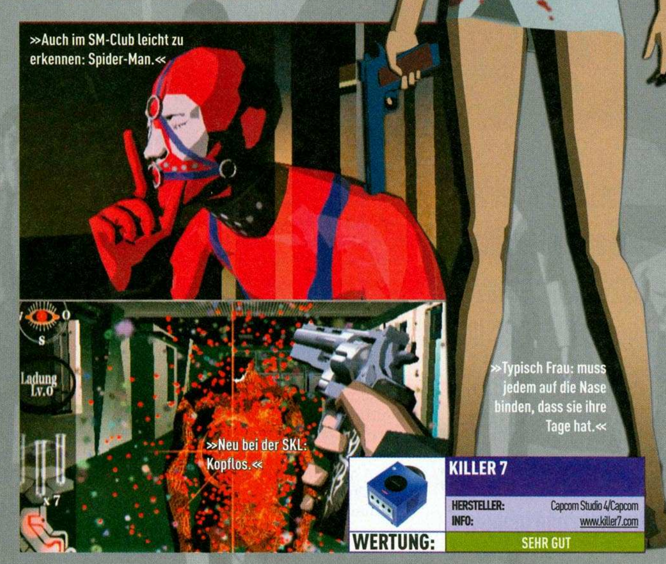
PA PR 21



Zeig deinen Killer, Mann!

Es gibt ja eine Menge kranker Spiele. Doch egal, welchen Titel Sie jetzt im Kopf haben – Capcoms KILLER 7 geht mindestens einen Schritt weiter.

Gamecube | Sie halten Nintendos Gamecube für eine Kinderkonsole? Dann sehen Sie sich mal *Killer 7* an und schon dürften Sie Ihre Meinung ganz schnell ändern. Dagegen wirkt sogar *Resident Evil 4* wie ein Kindergeburtstag! Sie übernehmen die Rolle von sieben Killern, die jeweils besondere Fähigkeiten haben. Beispiel: Die zierliche Kaede, die sich die Pulsadern aufschneidet, um versteckte Passagen ausfindig zu machen. Die Spielmechanik ist ausgefallen. Ihr Charakter bewegt sich quasi wie auf Schienen. Sie können nur vor oder zurück. Erst an Weggabelungen bestimmen tatsächlich Sie, wo es hingehen soll. Entdecken Sie einen Gegner, wechseln Sie in die Ego-Perspektive und ballern los. Mit dem literweise vergossenen Blut heilen Sie Ihre Helden und leveln diese sogar auf. Zwischendrin gibt es kleinere Rätsel und jede Menge geiler Zwischensequenzen, die – wie das Spiel – in comicartiger Cel-Shading-Optik gestaltet sind. *Killer 7* ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber uns gefällt es. AHMET ISCITÜRK



»Auch im SM-Club leicht zu erkennen: Spider-Man.«

»Neu bei der SKL: Kopflos.«

»Typisch Frau: muss jedem auf die Nase binden, dass sie ihre Tage hat.«

KILLER 7	
HERSTELLER:	Capcom Studio 4/Capcom
INFO:	www.killer7.com
WERTUNG:	SEHR GUT

Geh heim, Agent!

MI6-Agent Andrew Sterling hat es schwer. Während James Bond genüsslich Martinis süffelt, erledigt Sterling in COLD WINTER die Drecksarbeit.



»Die neue Magnum ist ein echter Daumenschmaus.«

Playstation 2 | Klar, auf PC gibt es genug Ego-Shooter. Warum die also auch noch auf Konsole zocken? Im Fall von *Cold Winter* ist die Antwort ganz einfach: weil es Spaß macht! Sie übernehmen die Rolle des MI6-Mannes Andrew Sterling. Den hält der Feind gefangen und er schmort im Knast, worauf ihn seine Regierung für tot erklärt. Sterling gelingt aber die Flucht und er steigt wieder ins Geschäft ein, allerdings nicht mehr für Ihre Majestät, sondern für Kohle. Spielerisch bietet *Cold Winter* nicht viel Neues, aber dafür geht es richtig gut ab. Sie ballern sich durch 16 Levels, wobei Sterling maximal zwei Wummen gleichzeitig mit sich führen kann. Interessant ist die Möglichkeit, selbst Bomben zu basteln. Beispiel: Kombiniert man eine Flasche, Treibstoff und einen Stoffstreifen, hat man einen spritzigen Molotowcocktail. Auch schön: Obwohl der PS2-Controller voll belegt ist, geht die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über. Kein Meisterwerk, aber für Shooter-Freaks ein echtes Bonbon! AHMET ISCITÜRK

COLD WINTER	
HERSTELLER:	Swordfish Studios/Vivendi
INFO:	www.coldwinter.com
WERTUNG:	GUT

Ab ins gelbe Trikot!

Was ist gelb und sieht aus wie von einem anderen Stern? Richtig: der Pickel am Hintern Ihrer Großmutter. Aber auch der Held in ALIEN HOMINID.



>>Widerlich: Fremdurin-Therapie.<<



>>Wieder freigegeben: entartete Kunst.<<

Xbox | Dieses Spiel ist ein Kunstwerk. Und Kunst ist Geschmackssache. Deshalb muss es Ihnen auch nicht unbedingt gefallen. Aber es sollte! So viel Klamauk mit grundsolider 2D-Hüpf- und Baller-action bekommen Sie nämlich selten am Stück. Schon gar nicht unter 40 Euro: für ein neues Konsolenspiel ein Schnäppchen. Knallbunt und knallhart geht es gleich ab dem ersten der 16 Levels zur Sache. Quasi *Metal Slug* auf LSD. Sie legen mit Ihrem Raumschiff auf der Erde eine Bruchlandung hin. Das FBI schleppt Ihr UFO ab. Nur Sie vergessen die Kerle. Allerdings nicht lang. Bereits Sekunden später wehren Sie sich per Laserpistole gegen die Angreifer – dicke Endgegner inklusive. Die anarchischen Gags von Zeichner Dan Paladin treffen ins Schwarze. Der europäischen Version spendierten die Entwickler sogar zusätzliche Spielereien. Großartig! JOACHIM HESSE



ALIEN HOMINID
HERSTELLER: The Behemoth/Zoo Digital Publishing
INFO: www.alienhominid.com
WERTUNG: SEHR GUT

Absolut fix und fertig!

AUF DVD
TRAILER

Länger als Duke Nukem Forever befand sich wohl nur ein Ballerspiel in der Mache: METAL DUST. Der feine Unterschied: Metal Dust ist fertig. Jetzt!



>>Nicht im Bild: unterbezahlte Stahlträger.<<

>>Unten rechts: Verkaufszahlen der C64-SuperCPU. Nicht im Bild: Toter Chefredakteur.<<

C64 | Bis zu zwei Spieler gleichzeitig verteidigen die Erde gegen Außerirdische. Drei Waffensysteme plus Sekundärfeuer und Beamschuss verwendet Ihr Raumschiff. In vier langen Levels zeigen Sie den Invasoren, wo die Bordkanone hängt. Oder auch nicht. Denn *Metal Dust* ist schweißtreibende Millimeterarbeit. Jeden Winzfehler bestraft das Spiel mit Lebensverlust. Es gibt dutzende Stellen, um mit dem Gleiter an einem Hintergrundobjekt zu zerschellen. Doch wer fleißig auswendig lernt, den belohnen die Entwickler mit dem technisch wohl beeindruckendsten C64-Spiel: Trotz Dauer-Digimusik der Band Welle:Erdball und vielen Gegnern läuft es absolut flüssig. Ein Traum! Ein gewöhnlicher Commodore-Brotkasten reicht dafür allerdings nicht. Sie benötigen eine aufgemotzte Variante mit SuperCPU. Kostenpunkt: etwa 400 Euro. Ein teurer Spaß. JOACHIM HESSE

METAL DUST
HERSTELLER: Protovision
INFO: www.protovision-online.de
WERTUNG: GUT

TEKKEN 5



>>Kommt nackt am besten: Goethes Faust.<<

PS2 | *Tekken* meldet sich zurück – und zwar bombastisch! Das Kornfeld im Mondschein oder generell die Bewegungen der 30 Kämpfer (zehn lassen sich frei spielen) zeigen, wie viel Dampf die Playstation 2 noch hat. Dass sich *Tekken 5* wieder mehr wie Teil 3 spielt, dürfen Sie selbst überprüfen. Die Spielhallenversionen von *Tekken 1* bis *3* finden Sie als Extra auf DVD. Wer mehr Spieltiefe wünscht, greift zu *Virtua Fighter*. (JO)

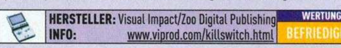
HERSTELLER: Namco/Sony
INFO: http://tekken5.namco.com
WERTUNG: HERAUSRAGEND

KILL.SWITCH



>>Nicht nur bei Tampons leicht zu finden: der rote Faden.<<

GBA | Sie sind Bishop. Ein Elitesoldat auf der Suche nach seiner Vergangenheit. Am Fernseher und Monitor bringt das Spiel eine Menge Freude. Sechs Levels portierten die Entwickler auf den kleinen Game Boy. In 3D. Und das gelang überraschend gut. Entgegen kam den Belgiern, dass bei dem Shooter statt schneller Reflexe taktisches Vorgehen gefragt ist. Nur ein paar Speicherpunkte mehr wären bei den langen Levels angebracht. (JO)



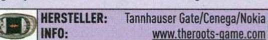
HERSTELLER: Visual Impact/Zoo Digital Publishing
INFO: www.viprod.com/killswitch.html
WERTUNG: BEFRIEDIGEND

THE ROOTS: GATES OF CHAOS



>>Spionage per Satellit: arge Sparmaßnahmen.<<

N-Gage | „Du bist tot", quittiert das N-Gage Ihre letzte Aktion und vibriert. Das ließe sich auch von dem 3D-Pixelmatsch behaupten, den wir hier als Grafik aufgetischt bekommen. Aber Haudrauf-Rollenspieler sind ja genügsam und spielen immer noch brav *Diablo 2*. Für unterwegs empfehlen wir daher durchaus *The Roots*. Simple Steuerung, schöne Story, 20 stattliche Levels: Heldenherz, was begehrst du mehr? (JO)



HERSTELLER: Tannhauser Gate/Cenega/Nokia
INFO: www.theroots-game.com
WERTUNG: SEHR GUT

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT



>>Prost Mahlzeit: Grundausbildung zum Jägermeister.<<

Xbox | Vermutlich spielen wir auch im Jahr 2075 noch Zweiter Weltkrieg. Zumindest lassen EAs regelmäßige *Medal of Honor*-Updates darauf schließen. In *European Assault* schießen Sie sich als US Army Lieutenant William Holt durch Schlachten im alten Europa. Startpunkt: Frankreich 1942. Fast alles läuft ab wie in den Vorgängern. Das ist nicht verkehrt, aber zumindest neue Grafik hätten wir erwartet. (JO)

HERSTELLER: EA Los Angeles/Electronic Arts
INFO: www.mohea.eagames.de
WERTUNG: GUT

SPIELER FORUM

»Sitzt seit dem Promiboxen im Rollstuhl: Kot-Oliver Rudolph.«

Halt die Ballons!

Unser Benedikt hat den Mod AIR BUCCANEERS zwar noch nicht selig gesprochen, aber wir finden ihn trotzdem geil (den Mod). Wer UNREAL TOURNAMENT 2004 in eine Montgolfiade verwandelt, hat einen Heiligenschein verdient.

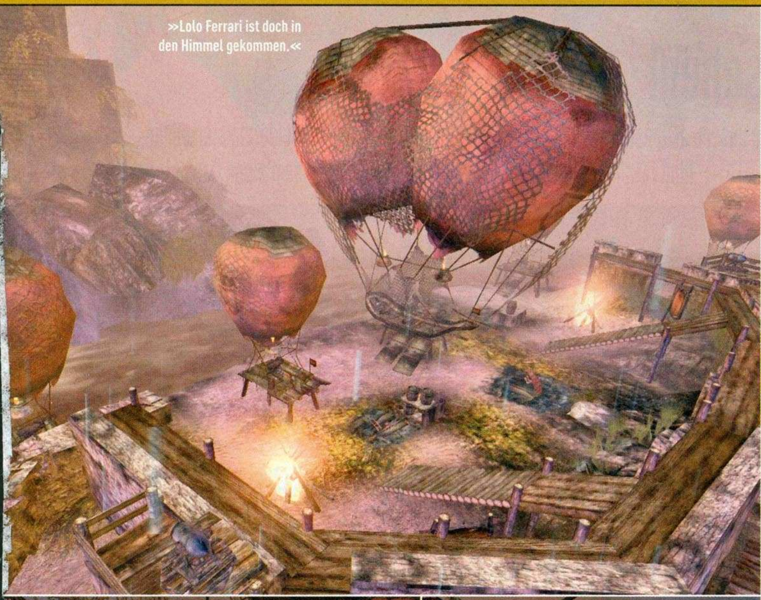
Okay, okay, wir geben es zu. Auch wir stehen auf große Ballons. Vor allem, wenn man wie das berühmte HB-Männchen richtig in die Luft gehen kann. Wer von Ihnen schon einmal Ballon gefahren ist, weiß, wovon wir sprechen. Ganz so einfach wie Studiogast bei Oliver Geißen zu werden ist das nämlich nicht. Aber warum einfach, wenn's auch kompliziert geht? Das dachten sich wohl auch die Jungs von Ludocraft, einem Team von Spieledesignern an der finnischen Universität von Oulu. Die haben nach *Unreal Tournament 2003* mittlerweile auch den Nachfolger *UT 2004* in ein neues Gewand gesteckt und präsentieren mit der Mehrspieler-Modifikation *Air Buccaneers* (Luftpiraten) spannende Luftschlachten in einem altertümlichen Szenario.

GEH IN DIE LUFT!

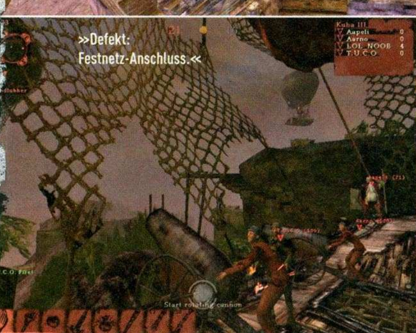
Die Macher selbst bezeichnen ihr Werk als „Ballett der Lüfte". Das hat nichts damit zu tun, dass Finnen gern Zwiebeln essen. *Air Buccaneers* ist eher eine Hommage an die französischen Brüder Joseph Michel und Jacques Étienne Montgolfier, die im 18. Jahrhundert den Heißluftballon erfanden. Obwohl actionreich, laufen die Luftschlachten angesichts der lahmen Gefährte ziemlich gemächlich ab. Im Idealfall kämpfen Sie sich mit Muskete und Schwert in vier Spielmodi über die Karten, um dann einen fliegen zu lassen. Einen großen, mit mehreren Spielern besetzten Ballon eben.

MACH DEN ABFLUG!

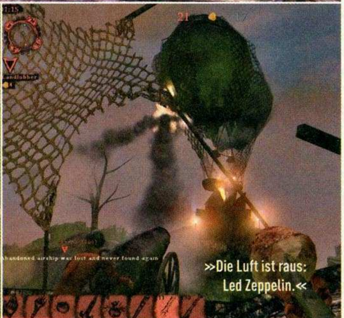
Jetzt kommt alles auf den Steuermann an. Ihre Schrottkarre zu Hause ist in der Bewegungsfreiheit ziemlich eingeschränkt. Mehr als vorwärts, rückwärts und links, rechts ist da nicht drin, oder? Mit dem Ballon bewegen Sie sich auch nach oben und unten. Im Gegensatz zum Stadtpark gibt es in luftiger Höhe keine Tret-, wohl aber fiese Luftminen. Wenn Ihnen Ihr virtuelles Leben lieb ist, sollten Sie denen aus dem Weg fliegen. Um fette Beute einzufahren, geht es zunächst steil nach oben. Genau wie beim Spritpreis. Während Ihr Ballonlenker den anderen Kapitänen der Lüfte auf die Pelle rückt, bereiten Ihre Mitspieler den Abschuss vor. Pulver und Kugel in die Kanone, das olle Ding ausrichten und dann gib ihm! Zunächst Feuer mit der Lunte. Unter einem ohrenbetäubenden Knall bellt das Stahlrohr auf und schickt eine pfundschwere Eisenkugel auf die Reise. Haben Sie gut gezielt und landen einen Volltreffer, reißen Sie den Korb samt Gegnern in Stücke. Ohne Fielmann-Brille oder einen über den Korbrand kotzenden Steuermann erwischen Sie vielleicht nur eine flügellahme Möwe oder den Ballon selbst, der daraufhin schwankend, aber deutlich langsamer als seinerzeit Herr Möllemann zu Boden eiert. Fiese Zeitgenossen stopfen die Kanone nur



»Lolo Ferrari ist doch in den Himmel gekommen.«



»Defekt: Festnetz-Anschluss.«



»Die Luft ist raus: Led Zeppelin.«

mit Schießpulver und verpassen den feindlichen Gefährten einen extraheißen Flug.

BRAND? GEFÄHRLICH!

Der Sinn dieser Luftschlachten? Gold einsammeln. Holen Sie feindliche Schiffe samt Mannschaft vom Himmel, gibt es Kohle. Fünf für die kleinen und zehn Taler für die großen Kampfschiffe. Für einen gegnerischen Spieler zahlt *Air Buccaneers* aber „nur" eine Münze, ebenso für das Abfackeln von verlassenen Ballons oder das Kapern von feindlichen Gefährten. Es ist gar nicht so einfach, die fliegenden BHs von Dolly Buster über die Karten zu bugsieren. Sie haben mit Gegenwind und Böen zu kämpfen und ab und an fackelt Ihnen die Bude auch über dem Kopf ab. Das geht auch ohne Raucher in Ihrem Team, ein gut gezielter Schuss der Gegner reicht. Immerhin geht die Physikliebe von Ludocraft nicht so weit, dass Sie aus Versehen das Kampfgebiet verlassen können. Am Kartenrand bläst Sie stets ein raues Lüftchen zurück. Obwohl komplex, ist die Steuerung der Luftschiffe intuitiv und schnell zu erlernen. Nicht nur wir, auch Epic zeigt sich begeistert von dem Mod. Immerhin wurde er beim „Make Something Unreal"- Mod-Wettbewerb im vergangenen Jahr ausgezeichnet. Die Version 1.6 kommt mit zwei neuen Mehrspieler-Karten, speziell für den Luftkampf in LAN-Spielen entworfen. Darauf beharken sich vier Kampfschiffe mit kompletter Mannschaft untereinander. Außerdem feilten die Entwickler an der Balance und haben einige Bugs ausgemerzt. Na, dann kramen Sie schon mal die Augenklappe aus der Karnevalskiste! MARC BREHME

Info: http://ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Ludocraft
Filename: airbuccaneers1_6_umod
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Innovatives Spielprinzip
– Ohne Team läuft nichts

FAZIT: „Coole Mischung aus Action und Taktik."

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Modszene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de.

Haste nicht gesehen!

Ich komme! Das schreien nicht nur unsere sexbesessenen Nachbarn durch die viel zu dünnen Schlafzimmerwände, sondern auch Ihre Häscher im HALF-LIFE 2-Mod THE HIDDEN. Dort jagt ein schwer bewaffnetes Team einen Unsichtbaren.



»Wir haben hier keine One-Night-Stands, nur Beziehungskisten.«



»Tradition bei der Bundeswehr: Kekswichsen.«



»Endete tödlich: Darmspülung.«

Half-Life 2 | „Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein ..." Ob Oomph auch den Mehrspieler-Mod *The Hidden* für *Half-Life 2* zocken, wissen wir nicht. Sicher ist aber, dass sich die Entwickler ihre Inspiration nicht von dieser Band, sondern von Mark Wherretts geholt haben. Der Student an der Uni Lincoln in England hatte nämlich schon zu *Half-Life 1*-Zeiten mit seinem Mod-Team eine geniale Geschichte auf Lager. Ein leicht bewaffneter und quasi unsichtbarer Kämpfer tritt gegen bis zu acht schwer bewaffnete Jäger an. Nur ein schwaches Leuchten verrät seine Position. Der Versteckte ist genetisch manipuliert wie eine holländische Tomate und aus dem Labor ausgebrochen. So weit die alte und neue Story. Heute schmeißt die *Source*-Engine die Texturen in den Grafikspeicher, während Sie als „Subject 617" das I.R.I.S.-Team (Infinitum Research Intercept Squad) hetzt. Im Gegensatz zu Schwarzeneggers *Predator* sind Sie nicht mit einem lasergesteuerten Raketenwerfer bewaffnet. Schade. Aber ein Obstmesser ist auch cool. Oder? MARC BREHME

Info: www.hidden-source.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Diverse
Filename: HiddenSourceBeta1a
Voraussetzung: Half-Life 2, Steam
Pro + Contra:
+ Interessantes Spielprinzip
- Noch wenige Server

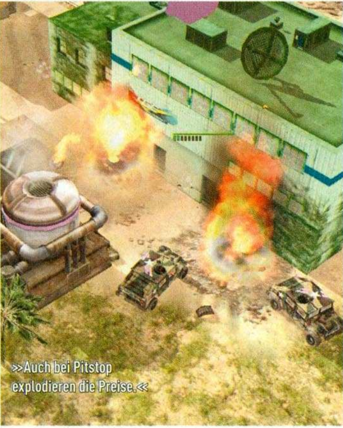
FAZIT: „Blutiges Versteckspielen für Erwachsene."



»Wie klingen Explosionen im Nahen Osten? Kabuuuhl!«

Einladung zum Kartenfest

PC ACTION und Planet Act of War haben sich ins Zeug gelegt und präsentieren das erste ACT-OF-WAR-MAP-PACK.


»Auch bei Pitstop explodieren die Preise.«

Act of War | Was lange währt, wird endlich gut. Das gilt nicht nur für die Fußballnationalmannschaft, sondern auch für *Act of War*. Mit dem Patch auf Version 1.05 (auf unserer DVD) brachte Atari nicht nur Bugs zur Strecke, sondern auch den versprochenen Karteneditor unter die Fans. Schon brummte es auf Planet Act of War gewaltig. Karte um Karte erblickte das Licht der Datenwelt und wir sind stolz wie Oskar. Nein, nicht auf das neue Linksbündnis PDS/WASG, sondern auf unser erstes Map-Pack zum Thema *Act of War*. Wir liefern Ihnen heute einige der ersten Mehrspieler-Karten für den Strategieknaller. Kopieren Sie die Karten mit der Endung *.aowmap in den Ordner AoW/CustomMaps und wählen Sie über „Gefecht", „Karte wählen" und schließlich die Schaltfläche „Custom" aus. Zocker von *C&C Generäle: Die Stunde Null* horchen beim Autor von War Fields auf. Funkelchen galt schon in der *C&C*-Community als eine der besten Mapperinnen und hat bei unserem letzten Map-Wettbewerb den 1. Preis abgeräumt. Ja, wir lieben Frauen, die wissen, wie es geht! MARC BREHME

Info: www.planet-actofwar.de

AUF DVD

Maps zu: Act of War
Autor: Diverse
Filename: AoW_mappack1
Voraussetzung: Act of War
Pro + Contra:
+ Die ersten Karten für *AoW*
- Teils Probleme mit den Minimaps

FAZIT: „Endlich! Frisches Futter für Act-of-War-Generäle!"

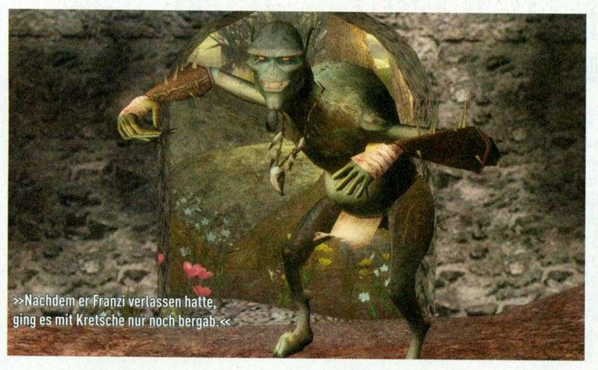


Zurück in die Steinzeit

Im HALF-LIFE 2-Mod ECLIPSE werfen Sie mit Felsbrocken um sich.

Half-Life 2 | Wir hätten es nie für möglich gehalten, aber selbst die erotischen Sportclips auf DSF bieten eine tiefgründigere Geschichte als die vollständige Umsetzung *Eclipse* zu *Half-Life 2*. Als Zauberin Violett kämpfen Sie sich durch drei wunderhübsche Landschaften, um am Ende Massen an finsteren Kreaturen in einer speziellen Arena gegenüberzutreten. Einzige Waffe der holden Maid: Telekinese. Nein, das ist nicht der kleine Asiate, der den ganzen Tag vor der Glotze hockt, sondern die übernatürliche Begabung, Gegenstände allein mit Gedankenkraft zu bewegen. Hier kommt die fantastische Physik-Engine von *Half-Life 2* ins Spiel. Klicken Sie ein Objekt wie etwa einen großen Stein an, so erhebt sich dieser magisch in die Luft. Drücken Sie nun die rechte Maustaste, so wirft Violett den Felsen in die angewählte Richtung. Wie jedes Schulkind weiß, ergibt sich Kraft aus Masse mal Beschleunigung. So fügen Sie den getroffenen Gegnern Schaden zu. Doch Vorsicht, sich selbst kann Violett auch recht flott erschlagen. Besonders lustig ist die Sache, wenn Sie halbe Gebäude zum Einsturz bringen: Ballern Sie einfach mit Steinen auf die brüchigen Wände. Sie zocken aus einer Verfolger-Perspektive, bei der Sie der Heldin ständig auf den knackigen Hintern linsen. Grafisch beeindruckt *Eclipse* mit einem Weichzeichner-Effekt und eigens für den Mod erschaffenen Modellen. Hübschere Wälder haben Sie selbst im Online-Kracher *Guild Wars* nicht gesehen. Ein eigens komponierter Soundtrack entführt Sie in die Fabelwelt. Schaffen Sie es, Violett in den letzten Level zu bringen, erwartet Sie das letzte große Kräftemessen, bei dem Sie mit Feuerbällen auf zahllose Gegner ballern. Geradlinigkeit, fehlende Geschichte und extrem kurze Spielzeit versalzen das interessante Spielgeschehen etwas. Warum latscht Violett durch die Pampa, wo haarlose Affen sie angreifen? Das erfahren wir wohl nie. Trotzdem nett. ANDREAS BERTITS

Info: www.eclipsegame.com


»Nachdem er Franzi verlassen hatte, ging es mit Kretsche nur noch bergab.«

LIES MICH!

MAFIA MODERN



»Bekommt nie ein Buch fertig: Autorenn-Team.«

Mafia | Überbrücken Sie die Wartezeit auf *Mafia 2*! Heizen Sie zur Abwechslung durch ein *Lost Heaven* im modernen Gewand. Der Mod ändert aber nicht nur einige Texturen und das Fahrverhalten der Autos, sondern tauscht diese gegen originale Benzinkutschen aus. Sie heizen etwa mit Alfa Romeo 156 oder dem VW Phaeton durch die Stadt. Auch die Knarren sind modernisiert. Eine Uzi ersetzt die S&W Model 27 Magnum und statt der Thompson 1928 schnappen Sie sich eine AK-47. Für die Version ohne Musik lutschen Sie 60 Megabyte durch die Leitung; mit neuer Mucke sind es 110 Megabyte. (MB)

Info: http://mafia.planet-multiplayer.de/modern

STARGATE BFM

Battlefield 1942 | Mit der Version 0.2 ist kürzlich vermutlich die wahrscheinlich letzte Version des *Stargate*-Mods auf Basis der *Battlefield 1942*-Engine erschienen. So kamen etwa neue Karten und Fahrzeuge wie Prometheus, UAV, ATV, ein Goa'uld-Buggy und Panzer vom Typ M1A2 Abrams hinzu. Demnächst soll sich das Sternentor auch in *Battlefield 2* aktivieren lassen. Wann es so weit ist, steht – Sie ahnen es schon – noch in den Sternen. (MB)

Info: http://stargate-bfm.net

S.A.S.: INTO THE LION'S DEN

UT 2004 | *Into the Lion" Den* ist der Untertitel des Mods *S.A.S.* für den Mehrspieler-Shooter *Unreal Tournament 2004*. Die Entwickler haben mittlerweile Version 3.0 auf die Menschheit losgelassen. S.A.S. steht übrigens für Special Air Services, eine Spezialeinheit der britischen Streitkräfte. Worum geht es? Diese Typen hauen sich mal wieder weltweit mit Terroristen auf die Fresse. Oder sagen wir besser, sie verteilen jede Menge ungesundes Blei. Aus rechtlichen Gründen konnten wir den Mod nicht auf die DVD packen. Der Download wiegt satte 600 Megabyte. Echt fett! (MB)


»Arbeitet gerne nachts: Ferntätowierer«

Info: www.sas.jolt.co.uk

MERCILESS 2.0

Call of Duty | Mit dem *Merciless*-Mod bekommt Ihr *Call of Duty: United Offensive* noch mehr Realismus und Bums verpasst. So spritzt etwa virtuelles Blut aus Wunden und Atem- und Pulsfrequenz erhöhen sich bei schweren Treffern dramatisch. Geht neben Ihnen einen Granate hoch, haut es Sie aus den ungewaschenen Socken. Geil! (MB)

Info: www.mercilessmod.com

BATTLEFIELD 2 ENHANCED EDITION

Battlefield 2 | Eben erst veröffentlicht, schon ist der erste Mod zu *Battlefield 2* da. Das Werkzeug *Battlefield 2 Enhanced Edition* ist 2,8 Megabyte klein und macht das Spielgefühl durch Herumschrauben an der Balance noch authentischer. Da schau her! So ist etwa der Schaden durch Granatwerfer und Anti-Tank-Raketen höher, Handgranaten haben mehr Wucht, aber einen kleineren Radius, und die Wartezeit zwischen Artillerieangriffen dauert länger. Her damit! (MB)

Info: www.extreme-players.de/download.php?id=8652

Tiefer eindringen

Mit GTA: SAN ANDREAS-Mods entdecken Sie völlig neue Seiten an dem Gangster-Epos. Von vorne und hinten!

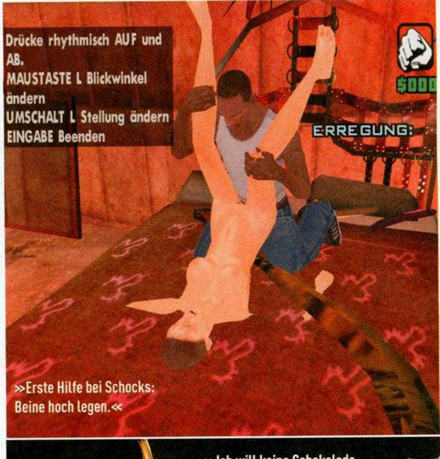
GTA: San Andreas | Der neueste Teil des Action-Krachers *Grand Theft Auto: San Andreas* war kaum draußen, da sprossen schon erste Mods aus dem Nichts wie die erste Erektion von Tarzan, als Jane ihm ihre Höhle zeigte. Ähnliche Gedanken hegte wohl auch Patrick Wildenborg, als der den *Hot Coffee 2*-Mod entwickelte. Hier geht es nur um eins: Bräute flachlegen. Gleich nach Spielstart können Sie durch alle Städte flanieren und Ihre Schnallen zu Hause abholen. Nach dem ersten erfolgreichen Date winkt eine heiße Liebesnacht. Im Gegensatz zum Spiel bekommen Sie hier auch wirklich nackte Tatsachen zu sehen und lassen in verschiedenen Stellungen rhythmisch die Hüfte kreisen. Aber Vorsicht: So geil der Mod auch ist, das Werkzeug ist zickiger als manche Weiber. Wir haben auch in absolut nüchternem Zustand Abstürze erlebt. Jugendfreundlicher fallen da die Mods von Daniel Beckham aus. *Bluesky* verändert den Himmel und die Ausleuchtung der Stadt. Um im Gelände ebenso schnell zu fahren wie auf der Straße, installieren Sie *Enhance Tire Traction*. Außerdem verbessert sich das Kurvenverhalten aller Fahrzeuge. *Double Wielded Weapons* setzt die Fertigkeit des Spielers für alle Waffen auf „Hitman". In jeder Hand eine Wumme – cool! Mit *Gang War* liefern sich alle Straßengangs zu jeder Tages- und Nachtzeit erbitterte Schlachten. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, hilft der Mod *No Cash for Clothes* von Vinciguerra Davide mit kostenlosen Klamotten. Keine Zeit für Waffentraining? Durch den *Sanga*-Mod von Luke Mcildoon starten Sie sofort als „Hitman" mit allen verfügbaren Püstern. Das Ergebnis überzeugt Stehpinkler: Höhere Genauigkeit und verringerte Streuung beim Schießen. MARC BREHME

Info: www.gta.de

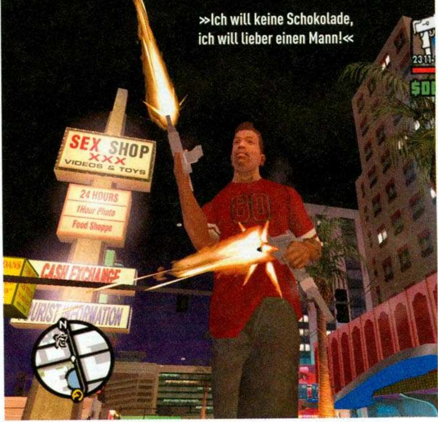

AUF DVD

Mods zu: GTA: San Andreas
Autor: Diverse
Filenamen: Diverse
Voraussetzung: GTA: San Andreas
Pro + Contra:
+ Macht *San Andreas* noch geiler
– Absturzgefahr

FAZIT: „Alles, was vor allem Männerherzen höher schlagen lässt."



»Erste Hilfe bei Schocks: Beine hoch legen.«

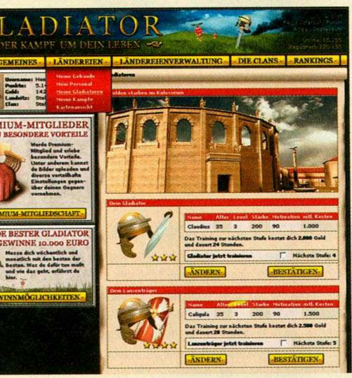


»Ich will keine Schokolade, ich will lieber einen Mann!«

Ahoi, browse!

Aber bitte mit Absahne!

Diese Spiele schlugen beim SUPERBROWSERSPIEL-WETTBEWERB fett ein!



»Selbst im alten Rom ging nichts ohne Werbeflyer.«

Hurra! Die Gewinner des von PC ACTION und Gamesdynamite veranstalteten Wettbewerbs Superbrowserspiel 2005 stehen fest! Die fetten Preise räumten in der Kategorie bis 2.000 Spieler *Demonlords* (demonlords.org), *Galactic Tales* (galactic-tales.de) und Land of Destruction (lofd.de) ab. Beim Siegertitel *Demonlords* machen Sie „amerikanische Karriere": Vom Tellerwäscher zum Kaiser. Optisch ansprechend kämpfen gigantische Drachen gegen tollkühne Soldaten. Bei den Titeln bis 10.000 Spieler überzeugte *IceWars* (icewars.de) durch einen riesigen Forschungsbaum und motiviert mit viel Witz und kultigem Hasen-Maskottchen. Auf den Plätzen folgten *Travian* (travian.org) und *Fatal Vortex* (fatal-vortex.com). *X-Wars* (xwars.de), in dem der Spieler sogar eigene Raumschiffe konstruiert, siegte bei den Spielen für über 10.000 Zocker. Platz 2 holte *D-Wars* (d-wars.com), den dritten Platz belegte *Freewar* (freewar.de). Geheimtipp: *Gladiator* (gladiatoren.de) ist ein nagelneues Browserspiel mit Edel-Optik, das im alten Rom angesiedelt ist. Übrigens: Preise gibt es dabei auch abzugreifen. Schauen Sie gleich mal auf Seite 49! MARC BREHME

Sei nicht von gestern!

In 38.000 Jahren kämpfen Sie anders. Wie? Das zeigt BATTLEFIELD 40.000, bei dem Sie mit Bolter-MGs und Laserpanzern losmachen.


»Nicht mehr im Bild: Miss Wet-T-Shirt.«



»Bekifft: Darth Vader.«

Battlefield 1942 | Daniel Küblböck kennt das Problem. Er kann sich nicht entscheiden, ob er Frauen mehr liebt als Männer oder umgekehrt. Die arme Sau! Ach, Ihnen geht es mit *Battlefield 1942* und *Warhammer 40.000: Dawn of War* ebenso? *Battlefield 40.000* nimmt Ihnen die Entscheidung ab. Die Modifikation krempelt das ehrwürdige *Battlefield 1942* so um, dass Sie mit den Einheiten des Warhammer-Universums über die Schlachtfelder flitzen. Genau, Sie haben richtig gelesen. Als Space Marine stiefeln Sie über drei Karten und ballern als Aufklärer oder Medizinmann mit leichten Knarren ebenso fett durch die Gegend wie als Panzerjäger mit dem dicken Raketenwerfer gegen einen Rhino Transportpanzer. Natürlich können Sie die nicht nur abballern, sondern auch selbst damit herumheizen. Besonders flott sind Sie mit dem Motorrad unterwegs, das praktischerweise mit Bordkanonen ausgestattet ist. So heizen Sie entgegenkommenden Gurkenlasterfahrern, nein, Soldaten richtig ein. Aus lizenzrechtlichen Gründen durften wir den Mod nicht auf unserer DVD verwursten. Sie sind also zum Download verdammt. Die 95 Megabyte große Datei können Sie etwa über den Link www.extreme-players.de/download.php?id=8558 durch ihre Leitung zerren. Übrigens: Der Mod ist auch schon für *Battlefield 2* in Planung. Da sind wir aber mal gespannt wie eine Muskelverhärtung!

MARC BREHME

Info: www.battlefield40k.com

Echte Hunt-Arbeit

Von wegen unmöglich! Jetzt ballern Sie sich im MAX PAYNE-Mod M:I – NEW DAWN als Ethan Hunt wie im Kinofilm durch terroristische Gegnerhorden. Das kracht gewaltig!

Max Payne 2 | Während die Dreharbeiten zu *Mission: Impossible 3* noch laufen, dürfen Sie schon das neueste Abenteuer von Ethan Hunt gemütlich daheim erleben. Die Modifikation *M:I – New Dawn* pappt Ledermantelträger Max Payne eine Oakley-Sonnenbrille auf die Nase und versetzt ihn als Agent des IMF in einen modernen Thriller. Eine F-15 ist über Utah abgeschmiert und alles sieht nach einem Unfall aus. Als man das Wrack vom Boden kratzt, ist der Pilot kein blutiger Klumpen, sondern über alle Berge. Und mit ihm ein neuartiger Sprengkopf. Jetzt kommen Sie als Ethan Hunt ins Spiel. Sie sollen Dickens und den Sprengkopf finden, bevor er ihn an einen ehemaligen russischen General verscheuert. In gewohnt lässiger Art und Weise ballern Sie sich also in Echtzeit und Zeitlupe durch die schicken Levels des Mods. Glas splittert, Granaten und Molotowcocktails fliegen durch die Luft und ab und zu bewundern Sie ehrfürchtig, wie Hunt im Segelflug böse Buben löchert. Wenn es Sie doch einmal erwischt, dann hauen Sie sich einfach ein paar Schmerztabletten zwischen die Kiemen und erholen sich zumindest virtuell. *M:I – New Dawn* bietet nicht nur ein fettes Spielgefühl, auch die aufwendigen Zwischensequenzen stehen dem Original kaum nach. Cobra, downloaden Sie!

MARC BREHME

Info: http://newdawn.paynereactor.com



»Voll für'n Arsch: Popangas.«

»Peinlich: Billigflieger.«

»Muss wieder gemolken werden: lila Kuh.«

Benutz mich richtig!

PC ACTION SUPER-MOD

Wenn Sie ein richtiger Held sind, dann installieren Sie sich die Benutzeroberflächen-Erweiterung COSMOS. Damit haben Sie die Online-Welt von WORLD OF WARCRAFT fest im Griff.



»Multiple-Choice-Tests mit mehr als drei Antwortmöglichkeiten können PCA-Redakteure abhaken.«

»Memory kaputt: nur ein Pärchen.«

World of Warcraft | Jeder, der *World of Warcraft* länger Szockt, stößt irgendwann an Grenzen der Benutzeroberfläche. Die hat Blizzard schon mehrfach aufgebohrt, trotzdem bleiben Wünsche offen. Warum kann ich Seitenleisten nicht verschieben? Ich will eine Uhr angezeigt haben. Kann mich das Spiel nicht automatisch um Hilfe rufen lassen in brenzligen Situationen? Doch, das geht alles und noch viel mehr. Mit der Modifikation *Cosmos* klappt sogar alles auf einmal.

GIGANTISCH

Cosmos ist ein Monster. So viele Möglichkeiten und Hilfestellungen auf einmal bietet keine andere *WoW*-Bedienungshilfe. Bevor Sie Angst bekommen: Sie können bei der Installation einer solchen nichts kaputt machen. *WoW* lässt sich immer wieder schnell in seinen Urzustand zurückversetzen. Also probieren Sie *Cosmos* doch mal aus mithilfe der Version auf unserer DVD. Und so geht's: Entpacken Sie die Datei, klicken Sie auf die „Cosmos.exe". Nach der Installation öffnen Sie den Ordner „Addons" und kopieren alle Unterordner in den Unterordner „Addons", den Sie unter „Interface" Ihrer *WoW*-Installation entdecken. Dann erst starten Sie das Spiel. Einmal eingeloggt, entdecken Sie ein kleines, kreisrundes Symbol, das direkt an Ihrer Minikarte klebt. Ein Klick darauf öffnet das Konfigurationsmenü (Bild links unten) von *Cosmos* und Ihnen das Tor zu einer Fülle von Zusatzfunktionen. Sie wollen kleinere Symbole, alle Fenster verschiebbar machen, Hilfe beim Zaubern, Spiel-Datenbanken durchstöbern, Questlevels beobachten, eine einzige, große Tasche anstatt vieler kleiner? Das und noch viel mehr ermöglicht *Cosmos*.

ALLES EINSTELLUNGSSACHE

Das Beste: Sie selbst entscheiden, welche Funktionen des Giganten-Mods Sie nutzen wollen. In Ruhe können Sie dank der selbsterklärenden Menüs (Bild rechts oben) alles ausprobieren. Was Ihnen nicht gefällt, deaktivieren Sie per simplem Mausklick einfach wieder.

EINFACH MAL ABSCHALTEN

Haben Sie sich entschieden, welche Funktionen Sie nutzen wollen, können Sie nicht benötigte Tools im Login-Bildschirm einfach deaktivieren. Das hält *Cosmos* schlank und ist funktionell. Viel Spaß beim Rumtüfteln! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.cosmosui.org



AUF DVD

Mod zu: World of Warcraft
Autor: Cosmosui.org
Filenamen: Cosmos_Alpha.zip
Voraussetzung: World of Warcraft
Pro + Contra:
+ Alles in einem Paket
- Für manche zu viel auf einmal

FAZIT: „Das Rundum-sorglos-Paket für WoW-Süchtige."

Entwicklungshilfe

Cosmos ist Ihnen zu fett? Dann greifen Sie halt auf einige der kleinen, aber sehr feinen Mods und Erweiterungen für WORLD OF WARCRAFT zurück. Damit Ihr Held auch in Zukunft effektiver und komfortabler zuhauen kann.



1 »Röntgenaufnahme einer Darmverschlingung.«



2 »Deutschaufsatz: gute Gliederung.«



3 »Manchmal lohnt Aldi eben doch.«

World of Warcraft | Wussten Sie, dass es inzwischen über 1.200 Mods für *World of Warcraft* gibt? Eine kleine Auswahl sehr sinnvoller Helferlein, die Sie allesamt auf der DVD finden, stellen wir hier vor.

ATLAS (BILD 1)

Jeder, der bereits einen Charakter jenseits von Level 20 besitzt, kennt das: Instanzen können verwirrend sein, besonders, wenn man sie zum ersten Mal besucht. Hier hilft *Atlas*. Dieser Mod blendet auf Knopfdruck eine Übersichtskarte des neuen Gebietes ein und gibt sogar den Aufenthaltsort wichtiger Personen preis. Noch dazu legen Sie die Transparenz der Karte fest, so dass sie diese immer im Blick haben und trotzdem spielen können. Inzwischen liegt *Atlas* sogar in einer deutschen Version vor. Klasse!

QUESTFADE (2)

Gerade wenn Sie Aufgaben mir Gruppenmitgliedern aus Ihrem Auftragsbuch teilen möchten, kann es nerven, dass es länger dauert, bis die Beschreibung der Aufgabe sich in Ihr Questbuch geschrieben hat. Mithilfe von *Questfade* erscheint der gesamte Text ohne Verzögerung. Sie sparen viel Zeit.

SELL VALUE (3)

Sie haben einen Gegenstand gefunden oder erwürfelt und wissen nicht, was dieser eigentlich wert ist? Kein Problem. *SellValue* zeichnet den Händler-Geldwert jedes Teils auf, das Sie jemals besessen und verkauft haben. So haben Sie gleich auch einen Anhaltspunkt, wenn Sie ihr Fundstück im Auktionshaus anbieten wollen. Sehr nützlich.

GATHERER

Dieser Mod ist unverzichtbar für alle Charaktere, die einen Sammelberuf gewählt haben. Also etwa Kräutersammler und Erzschürfer. Denn auf der Minikarte zeigt *Gatherer* je nach Einstellung per Mausmenü alle Fundorte und sogar die Art des Fundes an.

WEAPON-QUICK-SWAP (4 & 5)

Charaktere wechseln je nach Spielsituation ab und an Ihre Waffen. Paladine nutzen zum Erledigen niedrigstufiger Gegner etwa eine Zweihandwaffe (5), während sie gegen starke Monster zu Einhandschwert und Schild greifen. Dieser Mod vereinfacht Ihnen den Waffenwechsel. Der funktioniert dadurch per simplen Tastendruck oder durch ein angelegtes Icon. Weitere Modifikationen gibt's in der nächsten PC ACTION.

INSTALLIEREN UND VERWENDEN

Die Installation der kleinen Hilfsprogramme ist denkbar einfach: Entpacken Sie die Datei und verschieben Sie den Unterordner, der den Namen des Mods trägt, in den „Addons"-Ordner. Diesen finden Sie als Unterordner von „Interface" Ihrer *WoW*-Installation. Die Mods starten Sie durch die Eingabe eines Befehls im Chat-Fenster. Beachten Sie dazu die detaillierten Anleitungen, die Sie in den jeweiligen Readme-Datei finden.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.curse-gaming.com
www.playwow.de

AUF DVD

Mods zu: World of Warcraft
Autoren: Razark/www.playwow.de; Norganna; Miron; CapnBry; Azam
Filenamen:
Atlas_v0.9.5_DE_0.3.zip
gatherer-2.0.1.zip
QuestFade13.zip
SellValue-27.zip
WeaponQuickSwap-26.zip
StanceSets-11.zip
Voraussetzung: World of Warcraft
Pro + Contra:
+ Für jeden Charakter sinnvoll
+ Wenig Speicherplatz benötigt

FAZIT: „WoW zocken ohne diese Helferlein sollte verboten werden."

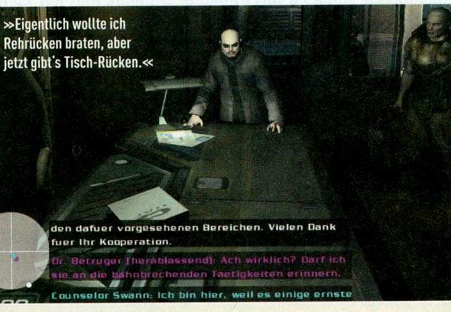

4 »„Ha! Ich habe das Leuchtkondom!"
„Ja, aber ich komme an den G-Punkt!"«
5

Schrot für die Welt

Modifikationen, Einzelspielerszenarien und klassische Mehrspieler-Karten. Hier kriegen DOOM 3-Anhänger, was sie verdienen. Das MAP-PACK von doom3maps.org macht es möglich.



»Heißer Sommertanz: Walk of Flame.«



»Eigentlich wollte ich Rehrücken braten, aber jetzt gibt's Tisch-Rücken.«

Mann! Sprich deutsch!



»Langsam überladen: Handy-Displays.«

Sie finden die Amerikanisierung unserer Gesellschaft zum Kotzen? Sie wollen *Doom 3* lieber in Ihrer Muttersprache genießen? Wir bieten Ihnen diesen Monat gleich zwei Modifikationen, mit denen Sie ids Shooter eindeutschen können. Exklusiv auf unserer DVD befindet sich der *Deutsch Mod* von PC-ACTION-Leser Holger Hauck (*Doom 3 – Deutsch Mod*.zip). Dieser wirkt sich auf sämtliche Menüs, Monitore, PDA-Notizen und Bildschirmtexte aus. Sauber! Außerdem finden Sie im Paket den Untertitel-Mod *Doom3[CC] Version 2.0*, der sämtliche Dialoge und Sounds für Sprachlegastheniker les- und hörbar macht. Fett!

Doom 3 | Es ist wieder so weit! Das monatliche Paket der *Doom 3*-Fetischisten von doom3maps.org ist angekommen und hat seinen Platz auf unserem Silberling gefunden. Auch diesmal platzt es aus allen Nähten. Fangen wir bei den zwei gelungenen Mehrspieler-Karten an. Beim Namen *Temple of Retribution* klingelt es bei echten Zockveteranen sofort. Schließlich handelt es sich um eine Portierung der beliebten Q3A-Karte. Diese läuft aber nicht ohne das Erweiterungs-Pack *Resurrection of Evil*, das in Deutschland nur als Import verfügbar ist. Die zweite Karte GWDM2 erinnert von der Gestaltung her ebenfalls stark an ids legendären Mehrspieler-Shooter. Die typischen Jumppads bringen ordentlich Tempo und Action ins Spielgeschehen. Doch auch Einzelspieler kriegen ihr virtuelles Fett weg. In der Solo-Karte Urukhai von Uwe Amberger knallen Sie sich durch zwei verschachtelte Levels in der so genannten Urukhai-Unterwelt, nachdem Ihr Kollege bei einem Jeep-Unfall den Löffel abgibt. Sie sind also (mal wieder) ganz auf sich allein gestellt. Modifikationen gibt es diesen Monat natürlich auch. *Ultimate 1.0 Beta* vom Macher des *Gravity Gun*-Mods bringt unter anderem neue Texturen, Doppelpistolen, Nachtsichtgerät, Schutzschild und natürlich die Gravitations-Knarre mit sich. Zu guter Letzt verdoppelt *Double Doom 3* den Schaden von Waffen und Monstern im Hauptspiel und motzt die Optik mit zusätzlichen Shader- und Grafikeffekten auf. Wenn das mal nichts ist! Worauf warten Sie noch? LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org


»Wenn Sie sich jetzt bitte kurz bücken würden?«


»Greift um sich: Säulenpest.«

AUF DVD

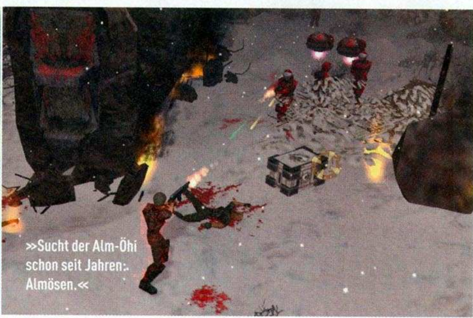
Mods zu: Doom 3/Resurrection of Evil
Autor: Diverse
Filenamen: doom3maps.org
Doom 3 – Deutsch Mod
Voraussetzung: Doom 3/Add-on
Pro + Contra:
+ Spaßige Modifikationen
+ Gelungene Kartenumsetzungen

FAZIT: „Gewohnt leckere Kost."

Spießrutenlauf

Fantasy ade! Science-Fiction ist angesagt. In der Modifikation COPPERHEAD: RETALIATION tauschen Sie Schwert und Zaubersprüche gegen Lasergewehr und Implantate. Das ist nichts für Dolly Buster, aber etwas für Sie!


»Entspannt: Akupunktur.«


»Sucht der Alm-Öhi schon seit Jahren: Almösen.«

Dungeon Siege | Flugzeug-Abstürze sind eine üble Sache. Vor allem, wenn noch Krieg herrscht. In der kompletten Umsetzung *Copperhead: Retaliation* zu *Dungeon Siege* verschlägt es Ihren Helden nach dem Niedergang seines Gleiters in eine eisige Landschaft. Ganz auf sich allein gestellt sollen Sie einen Weg zurück in Ihre Basis finden. Unterwegs ballern Sie sich durch Horden von Feinden. Ballern? Moment mal, ist *Dungeon Siege* nicht ein Fantasy-Spiel? Richig. Aber der Mod verlagert das Geschehen in eine Science-Fiction-Welt. Aus diesem Grund zaubert Ihr Recke nicht wie wild um sich oder hackt mit Schwertern auf Orks, Drachen und anderes Kroppzeug ein. Laserwummen und Implantate, die Ihnen mehr Lebenskraft oder eine bessere Verteidigung bescheren, verhelfen Ihnen zum Sieg über völlig neue Gegner. Die erste Episode von *Copperhead* zeigt sich etwas geradlinig und auf Dauer fallen die ständigen Kämpfe fast schon auf die Nerven. Trotzdem macht *Copperhead: Retaliation* Lust auf mehr. Das Team um Produzent, Spieldesigner und Künstler Derek Warner arbeitet bereits an einer Fortsetzung mit dem klangvollen Titel *Element*. Dieses Mal allerdings als Mod für *Half-Life 2*. Tja, die *Source*-Engine macht halt richtig was her. Wir sind jedenfalls sehr gespannt. ANDREAS BERTITS

Info: www.planetcopperhead.com

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



»Nee, bei den Schimmelflecken müssen Sie die Kaltmiete schon senken.«



»Guckt nicht in die Röhre: Alien.«

Nexuiz

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
VOLLVERSION

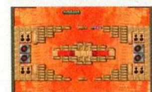
Was lange währt, wird endlich gut. Oder Freeware. Nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit kredenzen wir Ihnen heute den Mehrspieler-Shooter *Nexuiz*. Auf dessen 17 Karten flitzen Sie mit einem von 28 wählbaren Charakteren umher und versuchen genretypisch als Erster die fetteste der zahlreichen Wummen in die Pranke zu bekommen. Dann blasen Sie Ihre bis zu 64 Konkurrenten virtuell aus den Stinkesocken und freuen sich auf einen neuen Eintrag im Deathmatch-Bestenhimmel. Für die übrigens bislang noch fehlenden CPU-Kollegen entschädigen Sie die zehn Musikstücke. Dafür sind die Soundeffekte so mickrig ausgefallen wie unsere letzte Gehaltserhöhung. Aus Jugendschutzgründen durften wir das Spiel nur auf unsere Ab-18-Ausgabe packen. Wir wünschen fröhliches Fraggen unter Windows und Linux. MARC BREHME

Info: www.nexuiz.com

KOMMENTAR

MARC BREHME

Ja, is klar. Was nix kostet, taugt nix. Von wegen! Okay, die *Quake 1*-Engine von id Software ist mittlerweile älter als die Steuersenkungspläne der Bundesregierung. Dafür macht *Nexuiz* aber ordentlich Laune. Einfach schnelle Action mit fetter Mucke. Cool!

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**FOOD FORCE** Action 227 MByte (Spiel auf DVD)	Nein, auch wenn manche das behaupten, Reiner Calmund ist nicht die Ursache für die Hungersnot in der Dritten Welt. In *Food Force* rücken Sie ihm trotzdem zu Leibe. Dem Hunger natürlich!	Essen auf Rädern.	www.food-force.com Mit *Food Force* will die UN auf das ernste Thema Hunger aufmerksam machen. Funktioniert sogar bei Magersüchtigen.
	**GLANS** Geschicklichkeit 6,6 MByte (Spiel auf DVD)	Sie leiten ein paar dutzend Kugeln in unterschiedlichen Farben über ein Netz von Rohren zu Kugelfängern. Die sind drehbar und bieten Platz für unterschiedlich viele Kugeln.	eine Abwandlung des altehrwürdigen *Logical*.	www.nebelwade.de/counter/click.php?id=5 Für Leute, die schon immer mal gern die Lottozahlen ziehen wollten.
	**STARGUNNER** Action 39,4 MByte (Spiel auf DVD)	In der Andromeda Galaxie bereiten die Zilions einen Anschlag auf den Nachbarplaneten vor. Die Ytima-Krieger sind aber schneller und knüppeln die zilionische Kriegsflotte breit. Gut so!	ein genialer 2D-Shooter im Stil von *R-Type*.	www.3drealms.com/stargunner Zeitloser Klassiker von 1996 aus der Spieleschmiede 3D Realms.
 	**THE WHITE CHAMBER** Adventure 313,5 MByte (Spiel auf DVD)	Als junge Frau erwachen Sie ohne Gedächtnis in einem dunklen Raum. Dabei waren Sie gestern doch gar nicht voll! Sie lösen Rätsel und finden die Wahrheit über die weiße Kammer heraus.	ein Manga zum interaktiven Gruseln.	www.studiotrophis.com/wc.php Dieses coole Point&Click-Horror-Adventure sollen Sie unbedingt ausprobieren!
	**THE EYE OF THE KRAKEN** Adventure 156,3 MByte (Spiel auf DVD)	Eine Seefahrt, die ist lustig. Oder auch nicht. Das „Auge des Kraken" wurde geklaut. Finden Sie das Sakrileg rechtzeitig vor dem Landgang oder eine böse Macht beherrscht die Welt!	ein herrlich traditionelles Adventure der guten alten Zeit.	ww.absurdus.net/kraken Wer hungrig auf *Runaway 2* wartet, nimmt *The Eye of the Kraken* als genussvolle Zwischenmahlzeit.
	**TETRIS 2005** Adventure 5,1 MByte (Spiel auf DVD)	Das klassische *Tetris* grafisch und mit neuen Spielmodi aufpoliert sowie mit Aufgaben- und Mehrspieler-Modus versehen. Partikeleffekte und zahlreiche Hintergrundbilder sorgen für Ambiente.	*Tetris* halt.	www.samuelplentz.de.vu Ein gelungenes *Tetris*-Remake mit spannendem Mehrspieler-Teil.
	**VYROX** Arcade 1,9 MByte (Spiel auf DVD)	In diesem *Breakout*-Klon ballern Sie einen oder mehrere Bälle durch die Gegend. Im Mehrspieler-Modus gehen Sie anderen an die Bälle und verewigen sich online auf der Bestenliste.	*Breakout* und *Traz*.	http://horizont-entertainment.de/download/vyrox.exe Rasante Action für zwischendurch.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

World of Warcraft für lau*

* Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt World of Warcraft als kostenloses Dankeschön!

Mit World of WarCraft geht für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene WarCraft-Universum öffnet sich jetzt auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler. Eine Welt der Abenteuer wartet auf Sie. Tauchen Sie in World of Warcraft ein und kämpfen Sie zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Schneeumwehte Gipfel, bedrohliche Festungen, unwirtliche Schluchten. Zeppeline über rauchenden Schlachtfeldern, gewaltige Schlachten - es erwarten Sie zahllose Herausforderungen. Worauf warten Sie noch?

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

World of Warcraft (Art.-Nr. 002553)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

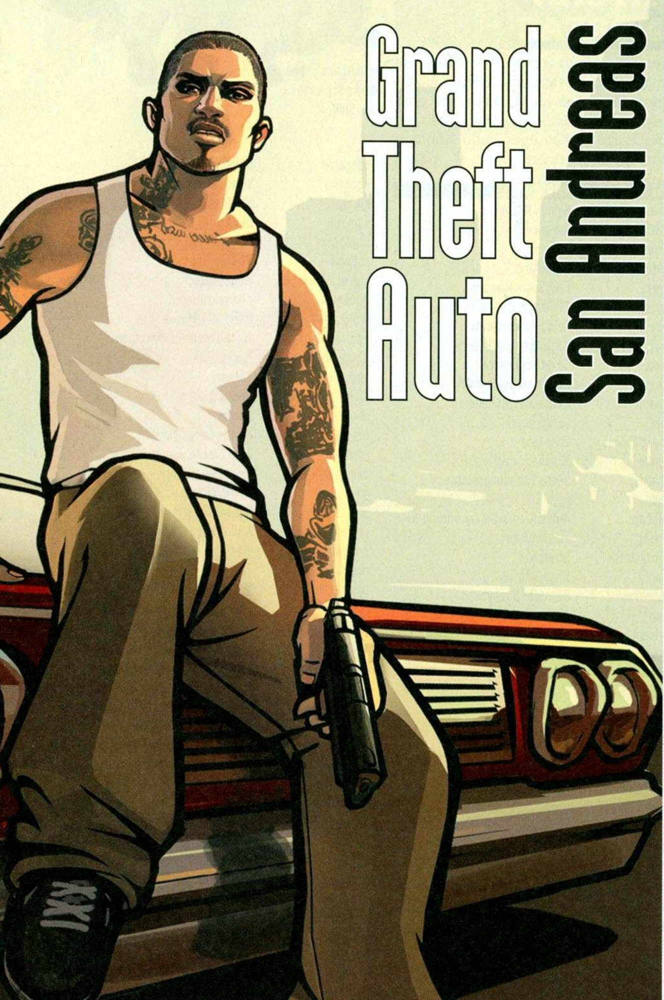
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 20

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

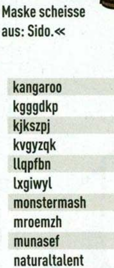
SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	6/05
Battlefield 2	8/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05
Call of Duty: United Offensive	12/04
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2	11/04
Doom 3	10/04
Earth 2160	8/05
Empire Earth 2	7/05
FIFA 2005	11/04
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußballmanager 2005	11/04
Gabriel Knight 3: B. d. H. – B. d. V.	12/04
GTA San Andreas	8/05
Half-Life 2	2/05, 3/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Knights of Honor	12/04
KotOR 2	4/05, 5/05
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Pariah	7/05
Pirates!	3/05
Playboy: The Mansion	5/05
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Soldiers: Heroes of WW2	10/04
Söldner: Secret Wars – Reloaded	2/05
Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Star Wars Battlefront	12/04, 1/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	7/05
SWAT 4	7/05
The Chronicles of Riddick	4/05
The Moment of Silence	12/04
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	2/05
Warhammer 40.000: Dawn of War	11/04
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05

Hilf mir mal kurz!



»Sieht auch ohne Maske scheisse aus: Sido.«

LIES MICH!

GTA SAN ANDREAS

Gehen Sie zu einem der Cluckin'-Bell-Imbisse. Springen Sie einfach über den Tresen und schauen Sie sich die ohnehin schon lächerliche Arbeitskleidung von hinten an. Laut Aufschrift bekommen Sie hier nur echte „Hähne" zwischen die Zähne geschoben: „Taste the Cock".

Gucken Sie doch mal bei der Tankstelle in Dillimore vorbei. Es ist der Laden, bei dem Sie in der Mission „Tanker Commander" gemeinsam mit Catalina den Tankzug klauen. Auf der kugelsicheren Scheibe hängt ein Schild: Max Pane Bulletproof Glass. Ein verklausulierter Verweis auf die *Max Payne*-Spiele, ebenfalls von den Entwicklern Rockstar.

COUNTER-STRIKE SOURCE

Falls Sie mal wieder sofort das Zeitliche segnen oder als Zuschauer auf der Karte de_piranesi durch die Gegend fliegen, schauen Sie sich doch mal das folgende Easteregg an: Vom CT-Startpunkt aus gehen Sie gleich rechts zu der Tür mit dem Schild „Ticket Office". Weiter oben sehen Sie zwei Fenster. Fliegen Sie dort durch und füttern Sie während der Wartezeit die herumlungernde Giraffe.

STAR WOLVES

Suchen Sie im Installationsordner nach der Datei main.ini und öffnen Sie sie mit einem Texteditor. Im Abschnitt **[GAME]** fügen Sie die Zeile **DebugMode = 1** hinzu. Im Spiel bekommen Sie schließlich die Konsole mit der Tastenkombination **Umschalt-^** auf. Dort geben Sie **g_cheats 1** ein, damit folgende Cheattasten funktionieren:

TASTE	WIRKUNG
Y	Zerstört das gewählte Objekt
I	Bessere Schilde
T	Ein Schuss von der Kamera

Des Weiteren bekommen Sie durch den Konsolenbefehl **g_showinvisible 1** alle Schiffe auf der Karte angezeigt.

GTA SAN ANDREAS

Tippen Sie einfach während des Spielens die folgenden Cheats ein. Achtung: Verwenden Sie diese nicht, wenn Sie eine vorzeigbare Statistik möchten. Danach gespeicherte Spielstände sind nämlich entsprechend markiert.

CHEAT	WIRKUNG
aeduwnv	Keinen Hunger
aezakmi	Nie gesucht
aiwprton	Rhino
aiypwzqp	Fallschirm
ajlojyqy	Fußgänger kämpfen
amomhrer	Tankzug
asnaeb	Keine Polizeisterne
bagowpg	CJ wird angegriffen
baguvix	CJ ist kugelsicher
bekknqv	Nutten stehen auf CJ
bgluawml	Passanten attackieren CJ
bifbuzz	Gangs überall
bluesuedeshoes	Elvis lebt
bmtpwhr	Ländliche Fahrzeuge
bringiton	Sechs Fahndungssterne
btcdbcb	Fett
bubblecars	Autos fliegen bei Berührung weg
buffmeup	Muskelpaket
celebritystatus	Stretch
cikgcgx	Strandmodus
cjphonehome	Besserer Bunnyhopp
cpktnwt	Autos sprengen
crazytown	Clowns bevölkern die Stadt
cvwkxam	Unendlich Atem
cwjxuoc	Sandsturm
everyoneispoor	Nur billige Autos
everyoneisrich	Nur teure Autos
flyingfish	Boote fliegen
flyingtostunt	Kunstflugzeug
foooxft	Fußgänger bewaffnet
fourwheelfun	Quad
fullclip	Unendlich Munition
fvtmnbz	Andere Autos
ghosttown	Weniger Verkehr
goodbyecruelworld	Freitod
helloladies	Sexappeal auf Maximum
hesoyam	Gesundheit, Rüstung, $ 250k
iavenjq	Starke Schläge
iowdlac	Schwarze Autos
itsallbull	Bulldozer
jcnruad	Explosion bei Zusammenstoß
jqntdmh	Rancher
jumpjet	Hydra
kangaroo	Höher springen
kgggdkp	Vortex Hovercraft
kjkszpj	Waffen-Set 2
kvgyzqk	Dünn
llqpfbn	Rosa Autos
lxgiwyl	Waffen-Set 1
monstermash	Monstertruck
mroemzh	Alle rekrutieren
munasef	Adrenalin-Modus
naturaltalent	Fahrkönnen auf Maximum
nightprowler	Nacht
ninjatown	Katana
ofviav	Immer 21 Uhr
ohdude	Hunter
onlyhomiesallowed	Eigene Gang überall
osrblhh	Zwei Sterne weniger
ouiqdmw	Zielen beim Fahren
pdnejoh	Hotring Racer
pleasantlywarm	Schönes Wetter
professionalkiller	Alle Waffen auf Hitman-Level
professionalskit	Waffen
ripazha	Fliegende Autos
rocketman	Raketenrucksack
rocketmayhem	Alle mit Raketenwerfer rekrutieren
rzhsuew	Caddy
scottishsummer	Regen
sjmahpe	Alle rekrutieren mit AK-47
slowitdown	Langsamer spielen
speedfreak	Alle Autos mit Nitro
speeditup	Spiel beschleunigen
stateofemergency	Anarchie bricht aus
sticklikeglue	Super Straßenlage
toodamnhot	Mittagshitze
truegrime	Trashmaster
uzumymw	Waffen-Set 3
vkypqcf	Unbekannt
vpjtqwv	Hotring Racer
vrockpokey	Hotring Racer
wanrltw	Unendlich Munition
wheelsonlyplease	Karosserien verschwinden
wheresthefuneral	Leichenwagen
worshipme	Maximaler Respekt
ylteicz	Rücksichtslose Fahrer
ysohnul	Zeit verrinnt
zeiivg	Grüne Welle

RISING KINGDOMS

Drücken Sie im Spiel die **Eingabetaste**. In dem Chatfenster geben Sie nachfolgende Cheats ein.

CHEAT	WIRKUNG
makemerich	3.000 Gold und 100 Gems
makemefamous	Sieben Ruhmpunkte
fasterfaster	Einheiten trainieren schneller, schnellere Erforschung
octrta	Alle oben genannten Cheats

Grand Theft Auto San Andreas

Willkommen auf dem weltgrößten Verbrecherspielplatz. Hier toben Sie bis zum Umfallen, Carls Gangsterkarriere ist nur des Eisbergs Spitze! Wir liefern die restlichen Aufträge, zeigen, was so geht und verraten, wie Sie in GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS einen 100-%-Wert erreichen.

WERKZEUG FÜR DEN EINSTIEG

• Gleich in der ersten Mission steigen Sie auf das Fahrrad, radeln los und biegen links ab. Beim roten Hotel auf der anderen Straßenseite steigen Sie aufs Dach und nehmen die MP.

• Überwältigen Sie den Verfolger vor der Tür des Pizzaladens. So bekommen Sie seine starke Schrotflinte.

• Schon zu Beginn können Sie sich das beste Motorrad holen. Fahren Sie zum East Beach in Los Santos. Im Parkhaus 5 (diese und die weiteren Nummern beziehen sich auf die entsprechenden Städte-Karten weiter hinten) nördlich der Arena steht die NRG-500.

• Machen Sie so bald wie möglich einen Abstecher nach Vinewood. Schauen Sie sich in den Filmstudios 1 (LS) östlich neben den Tennisplätzen um. Sie bekommen eine abgesägte Schrotflinte, einen Schlagstock, ein AK47-Sturmgewehr. Angrenzend an die Sportanlage stehen Gebäude der Firma Interglobal Television. Schnappen Sie sich das Scharfschützengewehr oben an der Treppe. So sind Sie für die nächsten Missionen gewappnet.

KURZTIPPS

• Sie benötigen viel Zeit zum Nachladen, wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen oder gleich zwei Knarren auf einmal verwenden. Zudem können Sie sich nicht fortbewegen, solange Sie eine doppelt geführte Waffe in geduckter Haltung nachladen müssen, was in Schusswechseln oft unangenehme Folgen für Sie hat. Tauschen Sie die Magazine manuell aus: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zu der Waffe zurück, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation.

• Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie bis zu zwei Fahndungssterne haben. Wenn die Polizei Sie nicht sieht, verschwindet der Fahndungslevel nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten ins Jenseits schicken oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay 'n' Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, füllt sich der Lebensbalken und alle Fahndungssterne verschwinden. Achtung: Beginnen Sie eine Mission, bleiben vorher angehäufte Sterne erhalten.

• Ducken Sie sich bei Feuergefechten und gehen Sie in Deckung, falls Ihnen Gegner mit starken Waffen zusetzen, um weniger Treffer abzubekommen. In dieser Haltung kann CJ zudem besser zielen.

• Fahren Sie zum Flughafen und stellen Sie das Auto an die Mauer direkt vor dem Haupttor zu den Rollbahnen. Klettern Sie auf das Fahrzeugdach und springen Sie aufs Gelände – schon kommen Sie per Flugzeug überall hin. Meiden Sie aber die anderen Städte, da Sie dort sofort auf der Fahndungsliste erscheinen. Selbst ein Pay 'n' Spray hilft nichts.

• Das Leben stinkt, Carl auch! Wechseln Sie zwischendurch die Klamotten, da Sie sich sonst überall unbeliebt machen. Übrigens machen Kleider auch in *GTA: San Andreas* Leute: Bei hochnäsigen Drogenbaronen kommen Sie im Nadelstreifenanzug gut an. In diesem Aufzug sind Sie dagegen bei Gangs eine wandelnde Zielscheibe.

• Toben Sie sich erst mal gehörig aus und gehen Sie danach Verpflichtungen – sprich, die Missionen – ein. Mit ordentlicher Ausrüstung und gut durchtrainiert haben Sie wesentlich bessere Karten.

• Sie können in Garagen mehr Autos parken, als eigentlich vorgesehen sind. Dafür fahren Sie einen Wagen vor eine laut Spiel bereits komplett belegte Garage, steigen kurz aus, damit das Garagentor aufgeht und fahren hinein. Vorsicht: Es kann passieren, dass Autos dadurch einfach verschwinden, vor allem, wenn diese „überstehen".

• Mit Motorrädern können Sie wesentlich schneller fahren, wenn Sie sich etwas nach vorn lehnen. Am besten geht das mit einem analogen Steuerknüppel auf einem Gamepad, oder über die Maussteuerung.

• Carl kann alle sechs Stunden bis zu elf der größten Portionen in den Restaurants essen. Isst er mehr, so übergibt er sich und behält rein gar nichts bei sich.

• Wenn Sie keine Lust haben, Ihre Gang-Territorien zu verteidigen, betreten Sie eines Ihrer Häuser mit Speicherpunkt, sobald Ihr Gebiet angegriffen wird. Nachdem Sie gespeichert haben, ist der Angriff der feindlichen Gang vorüber und das Viertel gehört weiterhin Ihnen.

• Mit dem Hunter-Helikopter macht die Verbrecherjagd besonders viel Spaß. Fliegen Sie aufs Land und aktivieren Sie die Missionen. Achten Sie darauf, dass Sie keine Polizisten erledigen. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie immer größere Erfolgsprämien. Schon auf Level 50 erhalten Sie mehr als $ 100.000 pro Mission.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Respekt

• Als Gang-Mitglied müssen Sie sich Respekt verschaffen, damit man Sie akzeptiert. Verdienen Sie sich Respekt durch Missionen und erobern Sie feindliche Viertel. Wenn Sie sich genügend Anerkennung erarbeitet haben, können Sie mehrere Gang-Mitglieder anheuern.

• Tattoos bringen ein paar Prozente Respekt. Dabei ist es im Endeffekt egal, welche Motive Sie sich stechen lassen, denn die Unterschiede sind minimal und teure Motive sind nicht besser. Hauptsache, es sind viele.

• Frisuren sind hinsichtlich der Wirkung sehr unterschiedlich und verschaffen Ihnen sowohl Sexappeal als auch Respekt. Wir empfehlen die Cornrow-Frisur. Probieren Sie es einfach aus. Nur eins ist sicher: Die überteuerte Elvis-Tolle mag niemand.

Muskeln, Kondition und Fett

Ein gut trainierter Charakter ist in *GTA: San Andreas* nützlich. Mit viel Kondition und starken Muskeln hält CJ den Powersprint für sehr lange Zeit durch. Auch Mauern oder Zäune überwinden Sie ohne viel Anstrengung, wodurch Sie sich flott durch Gärten

F G H



Wenn Sie auch unkonventionelle Wege gehen, kommen Sie in der GTA-Welt überall hin.



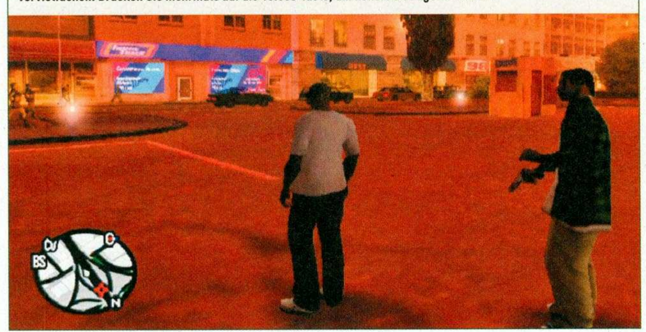
Durch teure Kleidung, coole Frisuren und Tätowierungen steigern Sie Ihren Sexappeal.



Trainieren Sie Muskeln und Kondition, damit Sie auf der Straße den entscheidenden Vorteil haben.

Im Handumdrehen unendlich reich

Speichern Sie den Spielstand und setzen Sie Ihr Geld bei den Pferdewetten immer auf das schwächste Pferd. Laden Sie den Spielstand so lange neu ein, bis Ihr Pferd gewinnt. So können Sie Ihr Geld innerhalb kürzester Zeit vervielfachen. Drücken Sie mehrmals auf die 10.000-Taste, um höhere Beträge zu setzen.



oder Gassen bewegen können. Auf diese Weise entgehen Sie den wachsamen Augen der Polizei. Für eine Flucht vor den Gesetzeshütern oder Banden haben Sie mit einem hohen Konditionswert einen entscheidenden Vorteil. Außerdem können Sie mit ordentlich Kondition länger Fahrrad fahren und schwimmen. In jedem Fitnessstudio treffen Sie auf Trainer, die Sie zum Kampf herausfordern können, sobald Sie Ihre Muskeln oft genug trainiert haben. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie einige neue Kampfmanöver. Pro Tag können Sie maximal etwa ein Fünftel an Muskelmasse zulegen. Achtung: Gar kein Fett am Körper ist auf Dauer nicht empfehlenswert. Wenn sich CJ verausgabt, verbraucht er Energie. Falls kein Fett vorhanden ist, baut der Körper jedoch Muskelmasse ab.

Sexappeal

Wichtig, wenn Sie bei den Frauen landen wollen: Am meisten steigern Sie Ihren Wert durch teure Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tätowierungen. Klar spielt es auch eine Rolle, mit welchem Auto Sie bei den Damen aufkreuzen. Achten Sie allerdings darauf, dass der Wagen unversehrt bleibt, damit Sie auf die Ladys einen guten Eindruck machen. Prinzipiell sind Sportwagen (Infernus), oder dicke Brummer (Stretch, Remington) echte Bringer. Noch einen Extraschub Sexappeal bekommen Sie als Bonus für alle versteckten Austern – und nebenbei können Sie länger schnorcheln.

Waffenfertigkeiten

Üben Sie den Umgang mit den einzelnen Waffen, um effektiver ballern zu können. Wenn Sie die einzelnen Fähigkeiten weiter steigern, schießen Sie genauer und verursachen mehr Schaden bei Ihren Kontrahenten. Zudem erhalten Sie die Fähigkeit, seitwärts zu laufen, während Sie auf einen Gegner feuern. Wenn Sie die Fähigkeiten für kleine Waffen bis zur höchsten Stufe trainieren, können Sie sogar zwei gleiche Waffen auf einmal benutzen. Mit zwei Mini-SMGs haben Sie beispielsweise 100 Schuss in den Magazinen, die Sie mit einer hohen Feuerrate in Richtung Gegner schicken können. Am besten steigern Sie die Waffenfertigkeiten, indem Sie sich in feindlichem Gang-Territorium herumtreiben und alle Feinde aufs Korn nehmen. Besonders viel Kanonenfutter bekommen Sie bei Bandenkriegen vor den Lauf. Allerdings sind die Feinde oft so gut bewaffnet, dass Sie auf eine Ihrer stärkeren Waffen wechseln müssen, um sich die heranstürmenden Gegner vom Leib zu halten.

Fertigkeiten für Fahrzeuge

Für diese Fertigkeiten gilt „Übung macht den Meister". Fahren Sie durch die Gegend und achten Sie darauf, keine Unfälle zu bauen. Diese Fähigkeiten bringen Ihnen in den Missionen oft den entscheidenden Vorteil. Wenn Sie ein geübter Motorradfahrer sind, braucht es schon einen sehr schweren Unfall, um Sie von der Maschine zu werfen. Sogar Straßenlaternen, Zäune und andere Hindernisse mähen Sie ohne größere Schäden oder Blessuren nieder.

Gang-Krieg

• Setzen Sie bei Gang-Kriegen in großen Gebieten die Guerilla-Taktik ein. Für diese Strategie ist ein hoher Konditionswert von Vorteil. Noch bevor die erste Gegnerwelle über Sie hereinbricht, begeben Sie sich in eine Ecke des Kampfgebiets. Die Feinde erscheinen aus mehreren Richtungen und laufen auf Ihre Position zu. Mit dem Powersprint rasen Sie von einer Ecke des Abschnitts in die nächste. Ihre Feinde haben häufig Probleme, den richtigen Weg zu finden, und bleiben gelegentlich an Hindernissen hängen. Dadurch können Sie die Gegnergruppen auseinander ziehen und einen nach dem anderen ausschalten. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Ihnen eine Übermacht zu nahe kommt.

• In jedem Kampfgebiet finden Sie eine Kevlar-Weste und ein Lebensherz, das Ihren Gesundheitsbalken vollständig auffüllt. Diese Gegenstände liegen fast immer auf den breiten Hauptstraßen des Kampfgebiets. Wenn Sie nach einem Feuergefecht stark angeschlagen sind, flüchten Sie mit dem Powersprint und begeben sich auf die Suche nach den Gegenständen. Sobald Sie top ausgerüstet sind, erledigen Sie die Feinde.

SO LÖSEN SIE DAS SPIEL ZU 100 PROZENT

• Erledigen Sie sämtliche Haupt- und Nebenmissionen des Spiels.
• Besuchen Sie die Fitnesscenter, trainieren Sie Ihre Spielfigur und erlernen Sie die verschiedenen Kampfmanöver.
• Kaufen Sie alle Häuser sowie Zeros Shop (6) (SF), Wangs Cars und den Flugplatz.
• Erwerben Sie alle Immobilien.
• Finden Sie 100 Spray-Tags, 50 Fotomotive, 50 Hufeisen und 50 Austern. Monsterstunts und Blumen zählen nicht dazu.
• Nachdem Sie die 100-Prozent-Marke erreicht haben, verfügen Sie über einen unendlichen Vorrat an Munition.



Fahren Sie zwischen Laternen und Bäumen hindurch, um die Gegner abzuhängen.



Passen Sie auf, dass Sie nicht versehentlich Bürger über den Haufen fahren.



Stellen Sie den Transporter so vor dem Haus ab, dass Sie den Laderaum leicht erreichen.

NEBENMISSION FÜR 100 PROZENT

Schießstand-Challenge

Stellen Sie in den Ammu-Nation-Waffenläden Ihre Treffsicherheit unter Beweis. Dafür müssen Sie die Mission Dobermann mit Sweet abgeschlossen haben. Danach haben Sie maximale Pistolenfertigkeiten.

Kuriermissionen

In allen drei Städten gibt es Geschäfte, für die Sie als Kurier arbeiten können. Liefern Sie alle Pakete innerhalb des Zeitlimits ab. Schließen Sie sämtliche Durchgänge erfolgreich ab, gehört das Geschäft anschließend Ihnen und Sie heimsen regelmäßig Geld ein. Erwerben können Sie die folgenden Läden:

• Roboi's Food Mart in Commerce ②, Los Santos. Steigen Sie auf das BMX.

• Happy Shopper Queens, San Fierro ⑤

• Burger Shot Redsands East, Las Venturas ②

Güterzugmission

Sobald Sie alle drei Städte betreten dürfen, steht Ihnen diese Mission zur Verfügung. Warten Sie am Bahnhof und stehlen Sie einen Zug. Sie müssen ein Gefühl für das Kurven- und Bremsverhalten des Ungetüms bekommen. Wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren, entgleisen die Waggons und die Mission ist gescheitert. Als Belohnung erhalten Sie $ 50.000 und dürfen kostenlos in allen Zügen mitfahren.

Export & Import

Nach dem Auftrag Custom Fast Track können Sie an dem dabei verwendeten Kran ⑦ (SF) mit Autos handeln. Beschaffen Sie alle 30 Fahrzeuge aus unserer Tabelle, die für den Export gebraucht werden. Für jedes Fahrzeug erhalten Sie natürlich Kohle. Zudem können Sie anschließend mehr verschiedene Modelle importieren.

Stadion-Rennen

In den Stadien gibt es vier verschiedene Rennserien:

• Kickstart: Ab 50 % Motorrad-Geschick lässt Sie der Türsteher ins Dirt Ring Stadium ③ in Blackfield, Las Venturas rein – abgesehen von Dirt-Track-Rennen. Hier sammeln Sie durch geschickte Tricks Punkte. Vor dem Eingang erscheint als Prämie ein Geländetruck.

• Dirt Track: Findet wie Kickstart im Dirtring Stadium ③ statt, allerdings montags und mittwochs. Für das fordernde Motocross-Rennen brauchen Sie 50 % Fahrerkönnen. Dem Sieger winken ein BF Injection und $ 25.000.

• Achterschleife: Das Stadion in Los Santos ⑩ am East Beach können Sie von Anfang an betreten. Eigentlich ein normales Rennen – hier dürfen Sie allerdings mit gemeinen Tricks arbeiten: Rammen Sie die Gegner und treten Sie nur mit einer vollen MP an, denn Drive-by-Shooting geht auch. Als Belohnung gibt es $ 5.000, einen Monstertruck und einen Hotring Rennwagen.

• Blood Bowl: In Flint County, San Fierro steht das Foster Valley Stadium ⑪. Auch hier herrschen raue Sitten, eine geladene MP ist Pflicht – Ihr Beifahrer hat ebenfalls eine. Versteifen Sie sich trotzdem nicht nur auf das Ballern, denn Sie müssen die Checkpoints als Erster erreichen. So erhalten Sie Zeit dazu, die sonst ganz abläuft. $ 10.000 und den Bloodring Banger (vor dem Eingang) sacken Sie ein.

Sonstige Rennserien

Für 100 % gehören auch Siege bei allen Autorennen dazu. Legen Sie nach der Fahrschule damit los. Auf dem Radar sind die Rennplätze durch Zielflaggen und Pokale gekennzeichnet. Besondere Wettbewerbe:

• Die BMX-Challenge in Los Santos. Steigen Sie auf das BMX, das neben der Halfpipe in Glen Park ⑫ steht. Lediglich etwas Fahrpraxis ist nötig, damit es losgeht. Wirklich gut darin sind Sie aber erst mit Erfahrungswerten weit über der Hälfte.

• Gewinnen Sie die drei Rennen der Mount-Chiliad-Challenge. Diese Wettbewerbe starten auf dem Gipfel des Mount Chiliad in den Badlands zwischen 7:00 Uhr und 18:00 Uhr. Großes Können ist die Voraussetzung.

• Erledigen Sie die NRG-500-Challenge in San Fierro. Steigen Sie dazu auf das Motorrad in der Nähe der Exportliste ⑦ am Hafen.

Taxifahrer

Schnappen Sie sich ein Taxi und starten Sie die Taximissionen, indem Sie die Missionstaste drücken. Die Fahrgäste erscheinen als blaue Markierungen auf dem Radar. Geben Sie immer Vollgas, damit Sie genügend Zeit für weitere Taxifahrten übrig haben. Zudem erhalten Sie vom Fahrgast einen Geschwindigkeitsbonus, wenn Sie das Ziel schnell genug erreichen. Zwischendurch lassen Sie Ihr Taxi in den Pay-'n'-Spray-Werkstätten reparieren. Einen weiteren Bonus erhalten

Auto-Exportliste

Verhökern Sie die folgenden Wagen bei dem Im- und Export-Kran am Hafen.

1. Liste	2. Liste	3. Liste
Patriot	Stallion	Blade
Sanchez	Tanker	Freeway
Stretch	Comet	Mesa
Admiral	Stafford	Banshee
Camper	Blista Compact	Euros
Infernus	Slamvan	ZR-350
Feltzer	Sabre	Super GT
Remington	Rancher	Journey
Sentinel	Cheetah	Huntley
Buffalo	FCR-900	BF Injection







Bis zu elf der dicksten Portionen kann Carl in sich reinstopfen. Danach zieht der Magen die Notbremse und er ist das Zeug komplett wieder los.



Solange Sie sich noch keine weiteren Häuser leisten können, lassen sich mehr als die vorgesehenen Wagen in die Garage quetschen.

Fahrschulen

Diese Boni erhalten Sie für Ihre Mühen:

	Alle Tests Bronze	Alle Tests Silber	Alle Tests Gold
Fahrschule	Super GT	Bullet	Hotknife
Bootsschule	Freeway	FCR 900	NRG-500
Flugschule	Rustler	Doppeldecker	Hunter
Motorradschule	Marquis	Squallo	Jetmax

Sie, wenn Sie viele Fahrgäste abliefern, ohne die Taximission zu beenden. Wenn Sie 50 Fahrgäste hintereinander abfertigen, stehen Ihnen künftig Nitro-Boosts zur Verfügung, wenn Sie am Steuer eines Taxis sitzen.

Krankenwagenfahrer

Diese Mission ist mit den Taxifahrten vergleichbar. Setzen Sie sich in einen Krankenwagen und sammeln Sie die verletzten Leute ein, deren Position auf dem Radar zu erkennen ist. Sie können in Ihrem Krankenwagen bis zu drei verletzte Personen mitnehmen. Achten Sie auf den Zustand des Vehikels, da Sie während der laufenden Mission keine Möglichkeit haben, sich einen Ersatzwagen zu besorgen oder das Fahrzeug in der Werkstatt reparieren zu lassen. Wenn Sie die Krankenwagenmission erfolgreich abschließen, erweitert sich Ihr Lebensbalken auf das Maximum.

Zuhälter

Für diese Missionen benötigen Sie einen speziellen Wagen, Broadway. Die Prostituierten können Sie mithilfe der blauen Markierungen auf dem Radar ausfindig machen. Holen Sie die leichten Mädchen ab und fahren Sie sie zu den Freiern. Allerdings müssen Sie auf Ihr Auto Acht geben, da Sie Ihren Anteil nur erhalten, wenn das Fahrzeug in einem guten Zustand ist. Wenn Sie gerade eine der Frauen abgeliefert haben, läuft der Countdown nicht mehr und Sie haben somit die Möglichkeit, den Wagen reparieren zu lassen. Gelegentlich verprügeln Sie unangenehme Kunden, um die Mädchen zu schützen und ihr Geld zu kassieren. Sie haben für jede Fahrt mehr als genug Zeit zur Verfügung. Fahren Sie gemütlich durch die Stadt und stellen Sie sicher, dass Ihr Auto in einem guten Zustand bleibt. Wenn Sie diese Mission gemeistert haben, bekommen Sie von nun an Geld für jede Nummer, die Sie mit einer Prostituierten schieben.

Polizei

Es ist sehr gefährlich, ein Polizeiauto zu entwenden, da zuerst die Polizisten auszuschalten sind, die in dem Fahrzeug sitzen. Speichern Sie das Spiel im Johnson-Haus, machen Sie Platz in der Garage und legen Sie ein paar Passanten um. Sobald die Polizeiautos auftauchen, erledigen Sie die Gesetzeshüter und fahren den Wagen in Ihre Garage. Jetzt speichern Sie erneut ab, um die Fahndungssterne verschwinden zu lassen. Alternativ warten Sie eine Weile vor den Donut-Läden. Dort finden Sie gelegentlich mal einen unbewachten Streifenwagen. Der bewaffnete Hunter-Helikopter eignet sich besonders gut für die Verbrecherjagd. Allerdings sind alle Tests der Flugschule mit Gold zu bestehen, um diesen Hubschrauber freizuschalten. Auf der Straße schalten Sie die Sirenen ein, damit Ihnen die nervigen Autofahrer nicht in die Quere kommen. Achten Sie auf den Zustand Ihres Fahrzeugs. Sie können das Vehikel nicht in der Werkstatt reparieren lassen. Auf einem höheren Missionslevel setzen Ihnen die Verbrecher ordentlich zu, da sie in Gruppen auftreten und über eine starke Bewaffnung verfügen. Heuern Sie ein paar Gang-Mitglieder an, damit Sie bei der Verbrecherjagd nicht allein dastehen. Geübte Motorradfahrer schnappen sich das Polizeibike HVP1000. So können Sie hinter dem Fahrzeug der Verbrecher bleiben und das Heck und die Hinterreifen des Fluchtwagens mit einer Maschinenpistole bearbeiten. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, sind die regulären Kevlar-Westen verstärkt und bieten mehr Schutz.

Einbrecher

Diese Art von Job (7) (Los Santos) steht Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Home Invasion" abgeschlossen haben. Suchen Sie sich eine schöne Wohngegend aus, damit Sie so viele Häuser wie möglich plündern können. Als Dieb benötigen Sie einen schwarzen Boxville, um die geklaute Ware abzutransportieren. Ab 20:00 Uhr können Sie in den Einbrecher-Modus wechseln. Holen Sie sich das Fahrzeug schon vorher und begeben Sie sich zu Ihrem Zielgebiet, damit Sie pünktlich um 20:00 Uhr mit der „Arbeit" beginnen können. Parken Sie den Laster so vor den Häusern, dass der Laderaum schnell und einfach zu erreichen ist. Schleichen Sie in das Haus und reißen Sie sich einen wertvollen Gegenstand unter den Nagel. Es ist nicht notwendig, nach draußen zu schleichen. Man entdeckt Sie zwar, wenn Sie zur Eingangstür rennen, aber Sie können das Haus noch rechtzeitig verlassen, bevor die Polizei eintrifft. Danach betreten Sie das Haus erneut, um mehr Beute zu machen. Laufen Sie stets geduckt, um so wenig Lärm wie möglich zu verursachen. Beachten Sie, dass Sie das Diebesgut bis 6:00 Uhr abliefern müssen. Ansonsten erhalten Sie kein Geld für die heiße Ware. Seien Sie unbedingt auf der Hut: Nicht alle Bürger gehen schon um 20:00 Uhr ins Bett.

Feuerwehr

Besorgen Sie sich einen Löschzug. Entweder stehlen Sie das Fahrzeug bei einer Feuerwache oder Sie benutzen den Flammenwerfer, Molotowcocktails oder Handgranaten, um ein Feuer zu legen. Werfen Sie eine Granate zwischen einige Autos, damit die Feuerwehr erscheint. Mit dem rechten Analogstick kontrollieren Sie den Wasserwerfer. Auch bei dieser Mission



In der ganzen Stadt verteilt liegen Waffen. Nur wenige Meter von Carls Haus entfernt finden Sie in den Filmstudios eine gute Auswahl.



Gleich zwei NRG-500 stehen im Parkhaus nicht weit vom Forum Stadium in Los Santos entfernt. Die schnellen Motorräder sind ideal für Monsterstunts.

sollten Sie vorsichtig mit dem Fahrzeug umgehen und Fahndungssterne um jeden Preis vermeiden. Da Ihr Fahrzeug gegen Feuer geschützt ist, können Sie nahe an die Flammen heranfahren. So sparen Sie viel Zeit beim Löschvorgang. Der Wasserwerfer eignet sich auch wunderbar, um feindliche Gangs durch die Gegend zu spülen. Nachdem Sie diese Mission geschafft haben, kann CJ unbeschadet durch Feuer gehen.

Fahrradkurier

Begeben Sie sich in den Stadtteil Commerce zu Roboi's Food Mart. Steigen Sie auf das BMX-Rad, das vor dem Laden steht, um die Mission zu beginnen. Liefern Sie die Pakete zu den markierten Stellen. Im Vorbeifahren werfen Sie die Päckchen durch die roten Ringe. Für jedes Paket, das Sie am Ende einer Fahrt übrig haben, bekommen Sie einen Bonus. Wenn Sie die Mission erfolgreich beenden, gehört der Supermarkt Ihnen. Der Laden bringt Ihnen pro Tag $ 2.000 ein.

Schulen

Bestehen Sie die Prüfungen der einzelnen Schulen. Für gute Leistungen erhalten Sie neben Geld und mehr Erfahrung in der jeweiligen Disziplin zusätzliche Belohnungen, die Sie unserer Tabelle entnehmen. Für den Fluganterricht kaufen Sie den Flugplatz Verdant Meadows, nach dem Deconstruction-Auftrag können Sie Autofahren (8) (SF) lernen, nach Pilot School geht es mit dem Motorrad (4) (LV) los und für die Bootsschule schließen Sie vorher Mission Pier 69 ab.

Suchaufgaben

• Was ganz harmlos mit einer Mission beginnt, zieht sich durch ganz Los Santos. Übersprühen Sie alle versteckten Graffiti. Dafür liegen anschließend eine AK47, eine abgesägte Schrotflinte, eine Tec-9 Maschinenpistole und Molotowcocktails in der Küche von Carls Heimathaus. Nebenbei zollen Ihnen Ihre Homies jede Menge Respekt.

• In San Fierro fahnden Sie nach geeigneten Fotomotiven statt nach Gang-Logos. Für die komplett gesammelten Bilder erscheinen Granaten, eine Schrotflinte, Micro-SMG und ein Scharfschützengewehr vor der Werkstatt in Doherty, Downtown San Fierro.

Sonstige Missionen

• Erledigen Sie die Steinbruchmissionen (7) in Bone County, die nach „Explosive Situation" verfügbar sind. Das Geschäft gehört anschließend Ihnen und wirft immerhin $ 2.000 pro Tag ab. Kürzen Sie hier mit dem stabilen Bulldozer ab, wo es geht. Das Vehikel kann viel einstecken und landet dank des Überrollkäfigs fast immer auf den Rädern.

• Nehmen Sie an den Lowrider-Wettbewerben (6) in Los Santos teil.

• Übernehmen Sie RS Haul in Flint County, indem Sie die Truckmission erledigen. Zuvor ist aber Tanker Commander zu spielen.

• Eignen Sie sich das Hotel in San Fierro (3) an. Absolvieren Sie dazu die Parkservicemissionen nach dem 555-WE-TIP-Auftrag. Ein hoher Konstitutionswert ist von Vorteil.

SECRETS

Fahrzeuge

• In dem abgelegenen Hangar des Las-Venturas-Flughafens finden Sie eine besonders große Maschine: die AT-400.

• Den Hunter-Helikopter und den Kampfjet können Sie sich besorgen, sobald Sie Zutritt zu Las Venturas haben. Begeben Sie sich zum Flugplatz und nehmen Sie an den Rennen teil. Anstatt diese zu beenden, bringen Sie die Fluggeräte in Ihren Hangar auf dem Wüstenflugfeld.

• In der Garage neben dem Fitnessstudio in Las Venturas rüstet man Ihr Fahrzeug kostenlos mit einer Bombe aus. Auf Knopfdruck wird sie mit der linken Maustaste scharf gemacht und wenige Sekunden später explodiert die Karre.

• Während eines Rennens sind die eigenen Garagen nicht auf der Karte angezeigt, aber trotzdem befahrbar. Nachdem Sie dort ausgestiegen sind, warten Sie nur noch den Countdown ab und schon gehört der Bolide (oder auch mal ein lustiger Gokart) Ihnen.

Waffen

• In der Holzhütte von Toreno finden Sie einen Flammenwerfer, die Minigun, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen sowie den Standardraketenwerfer, wenn Sie alle Missionen von Toreno abgeschlossen haben.

• Kostenlose Munition erhalten Sie in jedem Ammu-Nation-Laden, der über einen Schießstand verfügt. Nehmen Sie eine Waffe in die Hand, die Sie dort kaufen können, und starten Sie die Challenge. Wenn Sie die Challenge sofort beenden, haben Sie doppelt so viel Munition für alle Waffen in der Tasche. Der Trick funktioniert nur mit den Waffen, die in den Geschäften erhältlich sind.

SPORT, SPIEL & SPASS

Fahrkunststücke

• Burn-outs rocken! Drücken Sie dafür gleichzeitig Bremse und Gas. Mit Motorrädern geht es sogar noch besser. Lenken Sie zusätzlich zur Seite und brennen Sie so Kreise auf den Asphalt.

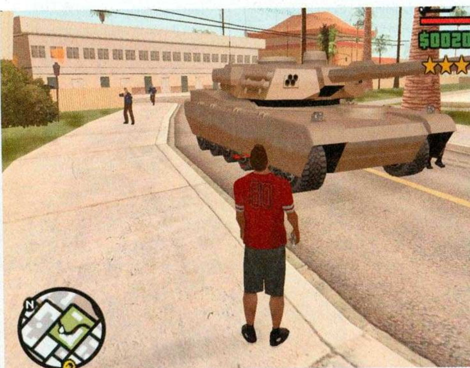
• Falls Sie einen echt langen Wheelie machen wollen, nehmen Sie die Sanachez. Fahren Sie nicht zu schnell, lehnen Sie sich nach hinten und halten Sie die Balance mit dem Gas. Kunststückchen klappen im Allgemeinen mit den leichten Maschinen besser.

• Werten Sie Sprünge mit Drehungen auf, das bringt mehr Dollar. Entweder Sie lenken auf der Rampe kurz ein, oder Sie fahren nur mit zwei Rädern drauf.

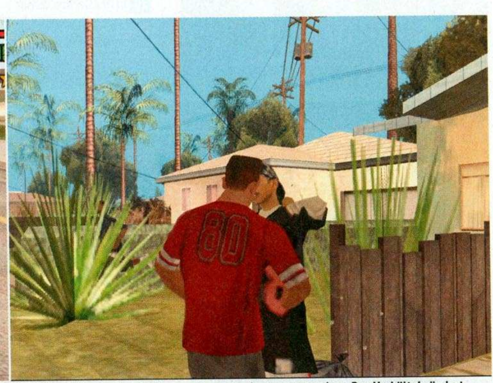
• Um mit dem Auto auf zwei Rädern zu fahren, nehmen Sie einen Wagen mit eingebauter Hydraulik. Suchen Sie sich einen großen freien Platz wie am Flughafen oder auf dem Land, lenken Sie ein und heben Sie in dieser Richtung kurz die Räder an.

Monsterstunts

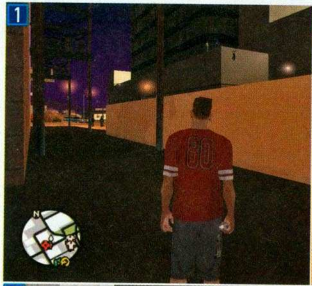
• Rasen Sie über improvisierte Sprungschanzen wie kaputte Brücken, Erdhügel oder Treppenstufen. Anschließend er-

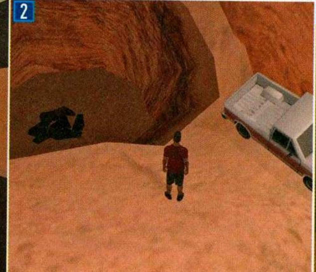


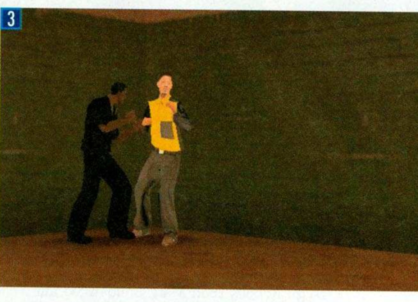
Falls Sie einen herrenlosen Panzer ergattern, schaffen Sie die Bürgerwehrmissionen mit links. Die nötigen Sternchen stören aber dann doch etwas.



Klar können Sie auch knutschen – oder es wenigstens versuchen. Das Verhältnis ändert sich dadurch nicht. Überreichen Sie zuerst das Geschenk.









Eastereggs: Die Insider-Gags von San Andreas ...

Lemmings

1 Laufen Sie zum Fitnesscenter in Las Venturas. Rennen Sie am Weldings & Weddings vorbei und biegen Sie in die kleine Gasse ab. Wenn Sie an der kleinen T-Kreuzung im Hinterhof stehen, werfen Sie einen Blick auf das Hochhaus im Nordosten. Dort erscheinen gelegentlich Menschen, die blind geradeaus laufen und vom Gebäude fallen. Rock Star North programmierte einst unter dem Namen DMA das Spiel *Lemmings* und hat deswegen dieses kleine Easteregg eingebaut.

Massengrab

2 Nordwestlich von Las Venturas, zwischen Flugzeugfriedhof und Sperrgebiet, führt eine Straße an einer Schlangenfarm vorbei. Wenn Sie einige Meter weiter links in die Wüste abbiegen, finden Sie dort einen herrenlosen Lieferwagen. Dahinter liegen in einem Loch mehrere Leichensäcke. Wer hier wohl beim Verscharren von unliebsamen Zeitgenossen gestört wurde?

Rohe Staatsgewalt

3 In der Garage dieser Polizeistation verprügelt ein Uniformierter einen Mann (es handelt sich bestimmt um Will Smith), während sein Kollege untätig zusieht. Dieser Szene können Sie sich am besten nähern, wenn Sie mit einem Polizeiwagen auf das Gelände fahren. So wird kein Alarm ausgelöst und man öffnet Ihnen das Garagentor bereitwillig.

4 Betreten Sie eine der Polizeistationen in Los Santos. Achten Sie darauf, dass Sie keine Waffe in der Hand haben. In der Männerdusche finden Sie ein Utensil, mit dem sich die Gesetzeshüter besonders gründlich sauber machen.

Grant Bridge

5 Im Nordwesten der Karte verbindet die rote Grant Bridge, die an die Golden-Gate-Brücke erinnert, San Fierro mit Tierra Robada. An der höchsten Stelle der Brücke ist ein Schild angebracht, auf dem zu lesen ist, dass sich hier oben keine Eastereggs befinden und man weggehen soll. Da haben wir uns wohl getäuscht. Um dort hinaufzukommen, schnappen Sie sich am besten ein Jetpack und landen auf dem obersten Querbalken der Brückenträger. Mit einem Hubschrauber funktioniert das auch, erfordert aber wesentlich mehr Übung.

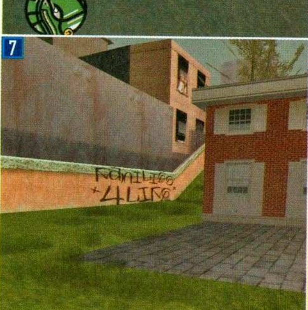
6 Weiter südlich, in Juniper Hollow, befindet sich das Informationszentrum für die Brücke. Hier ist unter anderem ein grandios beschriebenes Bauteil ausgestellt. Außerdem informiert eine Tafel nicht nur über Länge und Höhe der Brücke, sondern auch darüber, wie viel Platz sie auf Ihrer Festplatte einnimmt.

7 Im Westen von Los Santos (Vinewood) befindet sich der lokale Friedhof. Dort erscheinen an einer Mauer um 20:00 Uhr mysteriöse Schriftzüge. Punkt 6:00 Uhr früh ist der Spuk wieder vorbei und nichts mehr davon zu sehen.

8 Des Weiteren finden sich in der dortigen Krypta ein Sessel, Fernseher und Pizzaschachteln. Ein deutlicher Hinweis darauf, dass die Programmierer die TV-Serie *Buffy* kennen: Der Darsteller Spike hat seine Gruft ebenfalls mit diesen Utensilien ausgestattet.

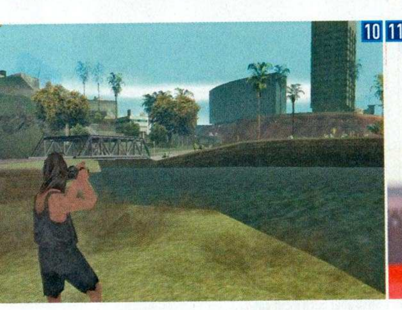
Das Imperium schlägt zurück

9 Halten Sie die Augen offen, gerade was Werbung betrifft. Dort können Sie schöne Seitenhiebe und Anspielungen entdecken. Hier zum Thema Konkurrenzprodukt *True Crime*, in dem wiederum gegen Rockstar gewettert wurde. Dort gab

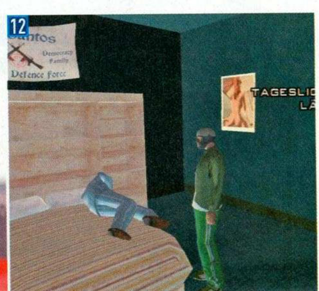


















... und Kuriositäten

es ein Plakat, auf dem ein Typ mit rosafarbenem Suspensorium (englisch: Jockstrap) samt dem Logo J* zu sehen war. Jongliert man ein wenig mit den Buchstaben, erkennt man die Hommage auf Rockstar mit ihrem R*-Logo.

Noch mehr Selbstmörder

10 Westlich von Los Santos führt eine kleine Brücke nach Flint County. Anschließend geht es links zu einem Campingplatz. Dort gegenüber tauchen immer wieder verzweifelte Menschen auf, die vom Ufer aus noch ein paar letzte Fotos von Los Santos machen und sich danach in selbstmörderischer Absicht ins Wasser stürzen.

Erinnerungen an Vice City

11 In Zero's RC-Shop in Los Santos sind originalgetreue Actionfiguren aus *Vice City* (Lance Vance und Tommy Vercetti) ausgestellt.

12 Schleichen Sie bei der Mission Home Invasion die Treppe rauf nach rechts in das Schlafzimmer des schnarchenden Waffenhändlers. Gleich neben der Tür hängt ein Bild einer Bekannten von Tommy Vercetti: Candy Suxx, Schmuddelfilmstar aus *Vice City*, ist auch hier überall vertreten. Ihr Konterfei prangt auf Plakaten und einigen neuen Filmhüllen im Erotikshop.

13 Erinnern Sie sich noch an die mysteriösen Pakete in *Vice City*? Dann schauen Sie sich mal das Maskottchen des Tiki Theatre  an, nördlich von Carls Haus.

14 Tatsächlich lässt sich die Größe des Monds wieder per Präzisionsgewehr verändern. Gegenüber des Restaurants Cluckin' Bell in Angel Pine stehen drei Mülltonnen. In zwei von ihnen liegt ein Stapel Landkarten des Vorgängerspiels.

Steinhart

15 In der westlichen Verlängerung des Flugzeugfriedhofs steht eine Felsformation, mit hohem Wiedererkennungswert. Lassen Sie der Fantasie freien Lauf. Mit ähnlichen Argumenten machen die Mr.-Whoopee-Eiswagen und der Hotdog-Van auf sich aufmerksam.

Eigenwerbung

16 Am Nachthimmel über San Andreas zeigen sich nur wenige Sterne. Betrachtet man diese aus einer erhöhten Position mit freier Sicht, zeigen sie deutlich das stilisierte Rockstar-Logo. Südlich von Las Venturas befindet sich ein Berg mit dem Namen „Northstar Rock". Offensichtlich eine Anspielung an den Namen des Entwicklerstudios „Rockstar North".

Basejumps

Los Santos: Auf dem runden Hochhaus in Downtown etwas nördlich des Polizeireviers liegt ein Fallschirm für einen Basejump bereit. Vergessen Sie bloß nicht, ihn vor der Landung aufzumachen.

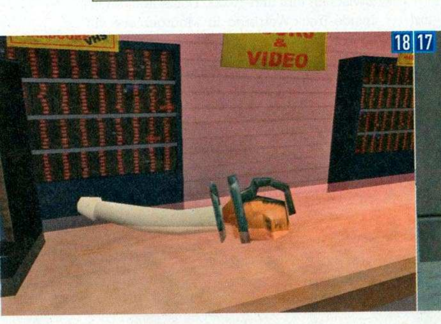
17 San Fierro: Auf der Südseite des Big Pointy Building steht eine Tür offen, durch die Sie auf die Spitze des Turms gelangen. Auch wenn hier keine gelbe Markierung auf den Durchgang hinweist, findet sich dort oben ebenfalls ein Fallschirm.

Die Nackte Kanone

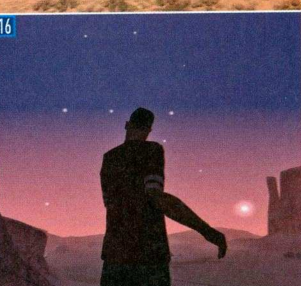
18 Leider können Sie dieses exklusive Teil nicht für Ihre Freundin einpacken lassen. Wir sind uns allerdings sicher, dass dieses Fundstück aus dem Sexshop eine Anspielung auf die Filmreihe *Die Nackte Kanone* ist.

Carl der Gaffer

Lassen Sie Carl eine Weile stehen. Vor lauter Langeweile schaut er den vorbeigehenden Mädchen nach – vorausgesetzt, es sind überhaupt welche da.









Los Santos Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Wann erhältlich?	Karte
Dillimore	$ 40.000	Garage	Ja	San Fierro freigeschaltet	2
El Corona	$ 10.000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	9
Jefferson	$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	5
Mulholland	$ 120.000	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	3
Palomino Creek	$ 35.000	Doppelgarage	Ja	San Fierro freigeschaltet	1
Santa Maria Beach	$ 30.000	Vierergarage	Ja	Von Anfang an	7
Verona Beach	$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	8
Willow Field	$ 10.000	---	Ja	Von Anfang an	10
Bonus					
CJs Haus	---	Doppelgarage	Ja	Von Anfang an	6
Madd Doggs Haus	---		Nein	Gegen Ende des Spiels	4



Echte Biker markieren natürlich ihr Revier. Für mehr ist der Spaß aber auch nicht gut.

scheint eine Meldung, falls Sie einen der besonderen Monsterstunts vollführt und eine annehmbare Landung hingelegt haben. Pro gelungenem Sprung bekommen Sie einmalig $ 500. Insgesamt gibt es 70 dieser halsbrecherischen Sprünge, für 100 % sind diese nicht erforderlich. Eine Auswahl davon finden Sie auf den Stadtkarten.

• Für die Sprünge sind Motorräder wie die NRG-500 prädestiniert, da es teils sehr beengt zugeht. Sportwagen sollten Sie vorher mit Nitroeinspritzung aufwerten, dann geht richtig die Post ab.

Baron Modellflugzeug

Arbeiten Sie die Zero-Missionen (6) (San Fierro) ab. Danach erscheint eine rote Missionsmarkierung in dem Modellbau-Shop. Ziel ist es, mit dem ferngelenkten Baron in der vorgegebenen Zeit so viel Top-Fun-Vans wie möglich zu zerstören. Es springt sogar etwas Geld dabei heraus.

Basketball

Einen Basketballplatz (4) finden Sie nordwestlich von Carls Heimat, über die Schienen hinüber in East Los Santos. Die Bälle erscheinen normalerweise zufällig. Sie können hier eine Challenge annehmen. Halten Sie die Wurftaste (Standard: Leertaste) etwa eine Sekunde lang gedrückt. Mit der Sprinttaste (Standard: Umschalttaste) machen Sie kleine Tricks.

Tanzen

Nach der ersten Aktion mit OG Loc haben Sie Zutritt zu Diskotheken und Clubs, die über alle Städte verteilt sind. Hier geht es um nichts. Üben Sie hier, bevor Sie sich auf ein Tanz-Date mit einer Freundin einlassen.

Billard

In den Bars stehen Billardtische, an denen Sie eine einfache Pool-Version spielen können. Einsatz sind wie bei den Lowrider Wettbewerben maximal $ 1.000. Das Queue dürfen Sie behalten.

Triathlon

Am Wochenende finden Triathlonwettbewerbe in Santa Maria Beach (9) (östlich des Leuchtturms) und Fisher's Lagoon (11) (am Strand) statt. Ganz klassisch geht es auf dem Fahrrad, im Wasser und zu Fuß um die Wurst – oder genauer, um gewaltige $ 10.000. Seien Sie jedoch gewarnt, die Strecken sind kein Zuckerschlecken und extrem lang. Minutenlanges Tastendrücken ist angesagt. Nur etwas für echte Tastatursportler!

Arcade-Spielautomaten

In Supermärkten, Discos und Bars stehen in der Ecke Videospielgeräte. Ein reiner Zeitvertreib ohne Gewinnchancen. Das können Sie spielen:

• They Crawled From Uranus
Ballern Sie auf kleine anfliegende Alienschiffe. Vernichten Sie die komplette Formation, so schwebt ein blauer Ball über den Bildschirm, der Extrapukte gibt.

• Go Go Space Monkey
Zerstören Sie alle von rechts anfliegenden Angreifer. Für eine komplett abgefangene Welle bekommen Sie bessere Waffen, bis hin zu einem dreistrahligen Dauerfeuergewehr.

• Duality
Konzentrieren Sie sich entweder auf Schwarz oder Weiß. Die kleinen Bällchen sammeln Sie ein und weichen den andersfarbigen aus. Zerschießen Sie die großen Kugeln der anderen Farbvariante und halten Sie Abstand, da Sie davon angezogen werden.

• Let's Get Ready To Bumble
Sammeln Sie einfach alle Blüten ein und meiden Sie die Dornen. Sehr putzig!

GLÜCKSSPIEL

Mit kleinen Wetten und Spielen lässt sich der Kontostand schnell und unkompliziert erhöhen – oder er geht gegen null. Aber das Glück lässt sich beeinflussen, indem CJ möglichst viele Hufeisen sammelt. Da die riskantesten Spielhallen ihren Sitz im letzten Stadtteil Las Venturas haben, nehmen Sie sich dort zunächst etwas Zeit, eine ordentliche Menge an Pferdebeschlägen zu horten.

Zockerbonus

Je mehr Glücksspiele CJ riskiert, desto höhere Einsätze kann er mit der Zeit tätigen. Sein Kreditrahmen bei den Kasinos steigt in gleichem Maße. Vermeiden Sie jedoch Schulden – die Besitzer der Spielhöllen setzen alles daran, ihr Geld wiederzubekommen.

Videopoker

Hier steckt man meist mehr rein, als am Ende herauskommt. Dafür ist das Spiel – vorausgesetzt, die Regeln sind bekannt – bei kleinen Einsätzen ab $ 50 ein spannender und kurzweiliger Zeitvertreib.

Pferdewetten

Zwischen fünf und 10.000 Dollar können im Inside-Track-Wettbüro in Montgomery auf

Los Santos Legende

Interessante Orte

- 8-Track Stadium (10)
- Basketballplatz, East Los Santos mit Challenge (4)
- BMX Challenge (12)
- Filmstudios mit Schrotflinte, AK47, Schlagstock (1)
- Lowrider-Wettbewerb (6)
- Nebenmission Kurier Roboi's Food Mart (2)
- NRG 500 (2x) im Parkhaus neben Stadion (5)
- Paket aus Vice City als Tiki-Theatre-Maskottchen (3)
- Raubzüge (7)
- Tanzclub (8)
- Triathlon 1 (9)
- Triathlon 2 (11)

Ausgesuchte Ausrüstung

- B Bombenrucksack
- D Desert Eagle (Mauer am Wasser)
- Fs Fallschirm
- Gg Gasgranaten (vor Oper)
- K Kettensäge
- Sg Scharfschützengewehr
- R Raketenwerfer (auf Dach fliegen)
- Sd Schallgedämpfte Pistole

M Monsterstunts

Fahndungssterne




COUNTY
RED COUNTY
LOS SANTOS

LVA FRACHTDEPOT
FOUR DRAGONS CASINO
COME - A - LOT
BLACKFIELD KREUZUNG
JULIUS THRU WAY SOUTH
ROCKSHORE EAST
HUNTER QUARRY
BLACKFIELD CHAPEL
RANDOLPH INDUSTRIEGEBIET
LAST DIME MOTEL
ROCKSHORE WEST
FALLOW BRIDGE
MAKO SPAN
San Andreas Meerenge
FREDERICK BRIDGE
MONTGOMERY
HAMPTON BARNS
MONTGOMERY KREUZUNG
HANKYPANKY POINT
FERN RIDGE
Fisher's Lagoon
PALOMINO CREEK
BLUEBERRY
HILLTOP FARM
NORTHSTAR ROCK
DILLIMORE
MULHOLLAND
MULHOLLAND KREUZUNG
RICHMAN
TEMPLE
LAS COLINAS
VINEWOOD
GLEN PARK
DOWNTOWN LOS SANTOS
LOS FLORES
MARKET
JEFFERSON
RODEO
MARINA
COMMERCE
EAST LOS SANTOS
EAST BEACH
PERSHING SQ.
IDLEWOOD
GANTON
CONFERENCE
RATHAUS
LITTLE MEXICO
WILLOW FIELD
SANTA MARIA BEACH
VERONA BEACH
PLAYA DEL SEVILLE
EL CORONA
VERDANT BLUFFS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT
OCEAN DOCKS

San Fierro Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
Calton Heights	$ 100.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	1
China Town	$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	3
Doherty	$ 20.000	---	Ja	The Truth's zweiter Mission	5
Hashbury	$ 40.000	Dreiergarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	7
Palisades	$ 20.000	Doppelgarage	Ja	The Truth's zweiter Mission	2
Queens	$ 50.000	Fortune Car	Ja	The Truth's zweiter Mission	4
Bonus					
Doherty (Gewinn)	---	Vierergarage	Nein	The Truth's zweiter Mission	6



Zwar gibt es kein Geld, doch einen Blick sollten Sie trotzdem auf die Automaten riskieren.

einen Gaul der Wahl gesetzt werden. Die Quote bestimmt den Gewinn, sagt aber nur selten etwas über die Qualifikation des Reiters aus. Setzen Sie also, wenn überhaupt, niedrige Beträge auf höhere Quoten.

Spielautomaten

Die Einsätze sind für jeden Automaten festgelegt und bewegen sich zwischen $ 1 und $ 50. Eine Auszahlung erfolgt nur bei drei gleichen Symbolen. Das kommt aber selten vor und kostet viel Zeit. Finger weg!

Roulette

Je nach Tisch liegen die Höchsteinsätze zwischen $ 100 und $ 1.000.000, los geht es aber schon ab zwei Dollar. Anfangs darf CJ jedoch nur an Spielen mit niedrigerem Limit teilnehmen. Mit einer entsprechenden Verteilung der Chips auf dem Tisch können Sie das Risiko (und damit auch die Gewinnchance) selbst bestimmen. So viel Spaß für wenig Geld – prima!

Glücksrad

Kleine Zahlen kommen öfter auf dem Rad vor als größere und bringen entsprechend weniger Rendite im Gewinnfall. Im Prinzip ähnlich wie Roulette, nur mit wesentlich weniger Möglichkeiten, den Einsatz zu verteilen. Dafür sind die Jetons schnell platziert und mit sehr, sehr viel Glück sind sogar höhere Gewinne möglich.

Blackjack

Das Kartenspiel wird auch mancherorts unter dem Namen „21" gehandelt. Zum Mitmachen und für den Höchsteinsatz gelten dieselben Voraussetzungen und Werte wie beim Roulette. Der mögliche Gewinn ist gleich dem Einsatz, der bei einem vermeintlich guten Blatt auch im Spiel verdoppelt werden kann. Spannend dank der Entscheidungsfreiheit des Spielers.

TUNING

Was bringt es?

Ein paar Extras können nicht schaden, aber auch schnell ins Geld gehen. Wenn Sie genug auf der hohen Kante haben, verschönern die drei Tuningfirmen Ihr Auto. Das bringt zwar keine zusätzliche Leistung, macht dafür aber mächtig Eindruck bei den Frauen. Insbesondere für Rennmissionen sinnvoll ist der Einbau von Nitro. Je nach Flitzer lassen sich bis zu zehn Portionen installieren. Nachdem der ausgelöst wurde, vergeht allerdings eine Weile, bis der nächste Schub zugeschaltet werden kann. Warten Sie ab, bis die blauen Flämmchen am Auspuff erloschen sind.

Transfenders

In jedem der drei größeren Stadtteile gibt es einen Transfenders-Laden, der Ihr Fahrzeug tunt. Für fast alle Wagen, die in San Andreas umherfahren, haben die Jungs etwas im Angebot. Allerdings sind nicht alle Verbesserungen für jeden Fahrzeugtyp verfügbar. Motorräder bleiben außen vor und sind nicht zu tunen.

Loco Low Co.

In dem kleinen Laden in Willowfield (Los Santos) wird nur an Lowridern rumgeschraubt. Glücklicherweise parken in der näheren Umgebung einige dieser Modelle (Blade, Broadway, Remington, Savanna, Slamvan, Voodoo und Tornado). Wer auf Chromapplikationen steht, ist mit dieser Adresse gut beraten.

Wheel Arch Angels

Sie wollen ein schnelles Auto mit einer außergewöhnlichen Lackierung und Karosserie? Dann geben Sie Ihren Straßenrennwagen in die Hände der Wheel Arch Angels bei den Ocean Flats in San Fierro. All diese seltenen Fahrzeuge (Jester, Uranus, Flash, Stratum, Sultan und Elegy) werden hier mit sämtlichen nötigen Teilen ausgestattet. Sogar Hydraulik und eine dickere Anlage sind zu haben. Das Autohaus „Wang Cars" beim Pay 'n' Spray in Downtown (San Fierro) hat vier der gefragten Flitzer ausgestellt.

FREUNDINNEN

Was bringen mir Freundinnen?

Je nachdem, wie weit die Beziehung gediehen ist, bekommen Sie verschiedene Belohnungen – normalerweise den Schlüssel zum Auto und ein paar nette Klamotten. Nebeneffekte: Bei regelmäßigen Schäferstündchen steigt Ihre Fitness und Sie bekommen zwischendurch ziemlich lustige Anrufe. Sie können sechs verschiedene Freundinnen haben, natürlich auch gleichzeitig. Also nicht ganz so viele wie im richtigen Leben.

Was soll ich tun?

Kreuzen Sie bei allen Mädchen nur mit möglichst viel Sexappeal auf und achten Sie darauf, dass Ihrem Date nichts zustößt. Bringen Sie Geschenke wie Blumen, Dildos oder Vibratoren mit. Sie können zudem versuchen, die Dame zu küssen, wobei die Reaktion darauf vom Verhältnis abhängt. Deutlich unkomplizierter ist es dagegen, Fotos zu schießen. Bei den verschiedenen Arten von Verabredungen hilft nur ausprobieren. Mit welchen Maßnahmen Sie die Stimmung heben, ist unterschiedlich. Die möglichen Ziele Ihrer Zuneigung:

Denise

Erfüllen Sie die Mission Burning Desire, das war's schon. Danach steht Denise auf

San Fierro Legende

Ort	Karte
Blood Bowl Stadium	11
Disco	4
Fahrschule	8
Freundin Katie	1
Freundin Katie Haus	10
Freundin Michelle	9
Freundin Michelle Haus	2
NRG-500-Challenge, Exportliste, Kran	7
Nebenmission Kurier Happy Shopper	5
Parkservicemissionen	3
Zero's Modellbau Shop	6

Ausgesuchte Ausrüstung

- B Bombenrucksack (hinter Country Club)
- D Desert Eagle (Hinterhof)
- F Flammenwerfer (Frachter)
- Fs Fallschirm
- G Gasgranaten (Flugzeugträger)
- K Kettensäge
- Mg Minigun (Brücke)
- S Spezial-Schrotflinte (am Gebäude)
- Sg Scharfschützengewehr (Dach, hinter Schild)
- ZR Zielsuchender Raketenwerfer (östlich des Terminals am Wasser)

M **Monsterstunts**

Fahndungssterne

BATTERY POINT

ESPLANADE NORTH

ESPLANADE EAST

JUNIPER HOLLOW

DOWNTOWN

PARADISO

CALTON HEIGHTS

GARVER BRIDGE

FINANCIAL

KINCAID BRIDGE

PALISADES

JUNIPER HILL

DOWNTOWN

CHINA TOWN

SANTA FLORA

SAN FIERRO

QUEENS

KINGS

EASTER BASIN

RATHAUS

GARCIA

DOHERTY

OCEAN FLATS

HASHBURY

EASTER BAY AIRPORT

AVISPA COUNTRY CLUB

MISSIONARY HILL

EASTER TUNNEL

FOSTER VALLEY

"FARM" KULTSTÄTTE

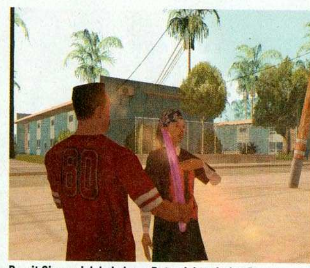




H

Las Venturas Immobilien

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach	Karte
White Wood Estates	$ 30.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem MissionsBlock	2
Pilson Kreuzung	$ 50.000	Dreiergarage	Ja	Torenos erstem MissionsBlock	1
Redsands West	$ 30.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	3
Old Venturas Strip	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	4
Rockshore West	$ 20.000	Doppelgarage	Ja	Torenos erstem Missionsblock	10
Creek	$ 10.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	5
Ring Master	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	6
Camel's Toe	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	8
Pirates in Men's Pants	$ 6.000	---	Ja	Torenos erstem Missionsblock	7
Bonus					
Four Dragons Casino	---	Gambling Inside	Nein	Woozies Missionen	9



Damit Sie es sich bei einem Date nicht mit den Damen verscherzen, üben Sie vorab in der Disco.

Immobilien auf dem Land

Tierra Robada

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach
El Quebrados	$ 20.000	---	Ja	Las Venturas freigeschaltet
Las Barrancas	$ 20.000	---	Ja	In San Fierro alles erledigt
Bonus				
Torenos Ranch	---	Sanchez	Nein	Jobs für Toreno

Bone County

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach
Fort Carson	$ 30.000	Garage	Ja	In San Fierro alles erledigt
Verdant Meadow	$ 80.000	Vierergarage	Nein	Torenos erstem Missionsblock

COUNTRYSIDE

Ort	Preis	Besonderheit	Garderobe	Erhältlich nach
Angel Pine	$ 20.000	---	Ja	In Los Santos alles erledigt
Blueberry	$ 20.000	---	Ja	San Fierro freigeschaltet
„Farm" Kultstätte	$ 100.000	Sanchez	Ja	In Los Santos alles erledigt
Bonus				
Catalinas Haus	---	Buffalo Car	Nein	Catalinas erster Mission
Angel Pine Trailer Park	---	Sanchez	Nein	Erstem Missionsblock in Los Santos

Carl und geht mit ihm aus. Sie ist am einfachsten herumzukriegen und stellt keine besonderen Ansprüche. Belohnungen:
Date: Nichts
50 %: Hustler
100 %: Pimp Suit

Katie

Diese Dame treffen Sie draußen neben dem Avispa Country Club in San Fierro (1), sie wohnt in (10). Tauchen Sie bei ihr nur super durchtrainiert auf, sie steht auf muskulöse Männer. Belohnungen:
Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Krankenhausaufenthalt
50 %: Romero
100 %: Arztkleidung

Helena

Fahren Sie nach Red County, wo die Anwältin auf dem Dach des Blueberry Ammu-Nation-Ladens steht und Schießübungen macht. Besonderheit: Lassen Sie sich von ihr mehrfach über den Haufen schießen. Das steigert die Beziehung, wobei beim Date maximal 15 % übrig bleiben. Als gut genährter Muskelprotz können Sie bei ihr nicht landen, nur als Durchschnittstyp. Fahren Sie gemächlich mit ihr. Überschüssige Muskelmasse bauen Sie ab, indem Sie hungern und viel trainieren. Zuerst baut Carls Körper Fett ab, danach verschwinden die Muskeln. Belohnungen:
Date: Bandito und Zugang zum Schuppen
voll Waffen
50 %: Wagenschlüssel
100 %: Rural Clothes

Michelle

Michelle mag es gern griffig, legen Sie sich einen Schwimmring zu. Sie treffen sie (9) in der Fahrschule, wenn Sie der Haupthandlung in San Fierro folgen. Sie wohnt in Downtown (2). Mit ihr haben Sie ein spezielles Rendezvous: Sie will ans Steuer und sie gondeln zusammen durch die Stadt. Steigen Sie bloß nicht aus, sonst klaut sie den Wagen!
Belohnungen:
Date: Jederzeit umlackieren in ihrer Garage für lau
50 %: Monster-Truck
100 %: Blauer Rennanzug

Barbara

Die Polizistin wartet in El Quebrados auf dem Parkplatz und steht auf mollige Typen, die gemütlich fahren. Ob Sie bei einem Date über die Stränge schlagen, ist ihr egal. Die Belohnung ist den Aufwand wert. Belohnungen:
Date: Kein Verlust von Geld oder Waffen nach Gefängnisaufenthalt
50 %: Polizei-Ranger
100 %: Polizeiuniform

Millie

Erledigen Sie den Auftrag Key to her Heart (5) in Las Venturas, nachdem Sie ihr nach Hause (1) folgen. Für eine spezielle Verabredung sollten Sie den Gimp Suit tragen, damit kriegen Sie das Mädchen auf der Stelle rum. Belohnungen:
Date: Nichts, später Keycard
50 %: Club
100 %: Nichts

Las Venturas Legende

Besondere Orte

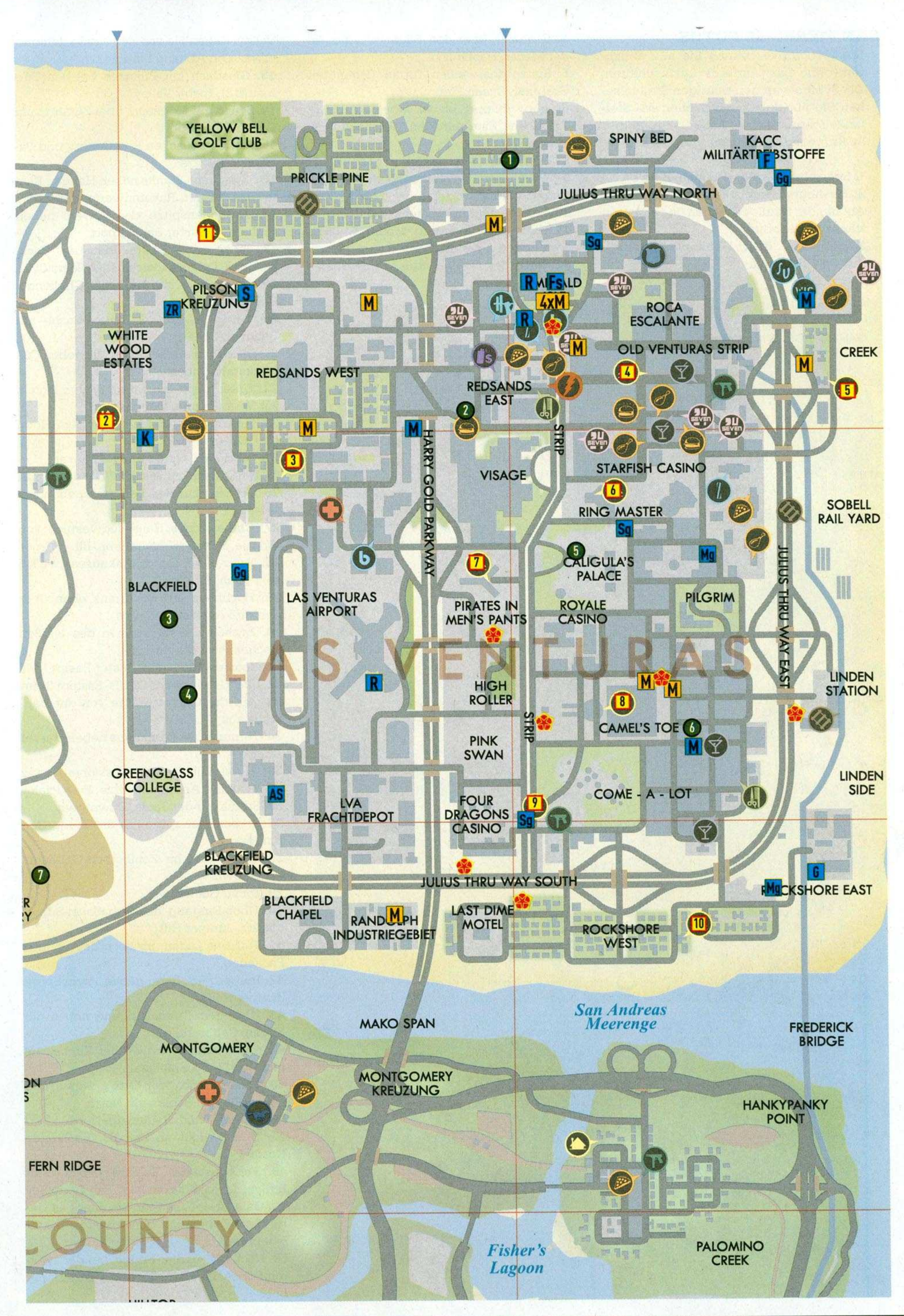
- Nebenmission Kurier Burger Shot (2)
- Freundin Millie Haus (1)
- Freundin Millie (5)
- Steinbruch Mission (7)
- Motorrad-Fahrschule (4)
- Dirtring Stadium (3)
- Nachtclub (6)

Ausgesuchte Ausrüstung

- AS Automatik Schrotflinte (im Gebüsch)
- F Flammenwerfer (hinter Hauptgebäude)
- Fs Fallschirm (auf hohem Gebäude)
- G Granaten (Dach)
- Gg Gasgranaten
- K Kettensäge
- M Molotowcocktails
- Mg Minigun (auf Gerüst)
- R Raketenwerfer
- S Spezial Schrotflinte (unter Brücke)
- Sg Scharfschützengewehr (Kapelle und Ring Master Dach)
- ZR Zielsuchender Raketenwerfer

M **Monsterstunt**

Fahndungssterne

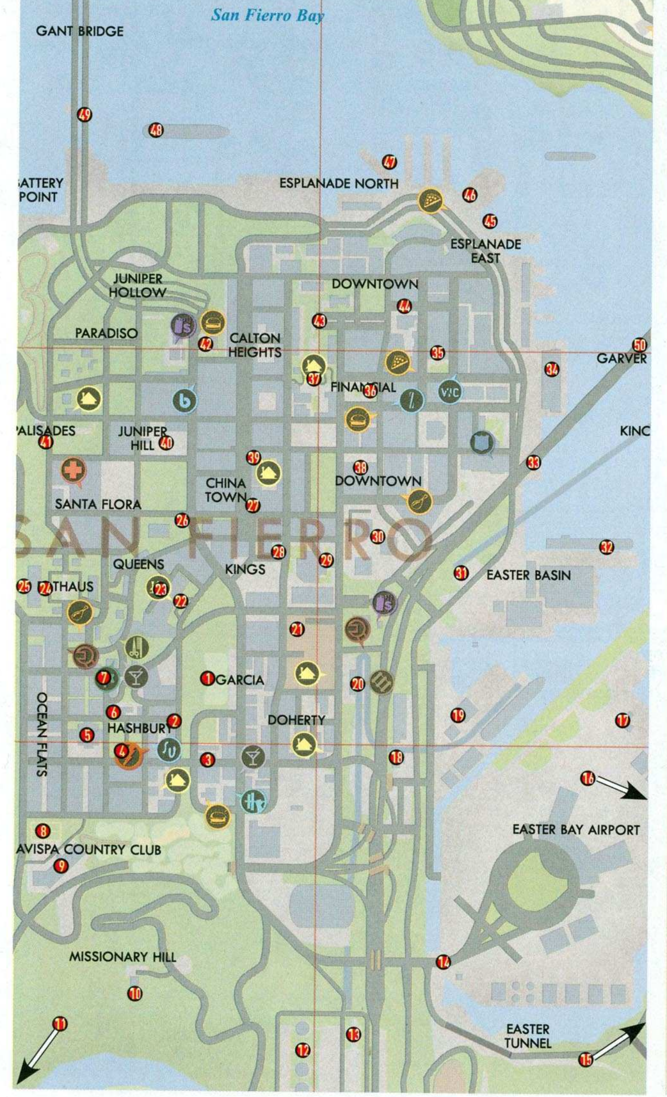

YELLOW BELL GOLF CLUB
PRICKLE PINE
SPINY BED
KACC MILITÄRTREIBSTOFFE
JULIUS THRU WAY NORTH
PILSON KREUZUNG
WHITE WOOD ESTATES
REDSANDS WEST
REDSANDS EAST
ROCA ESCALANTE
OLD VENTURAS STRIP
CREEK
HARRY GOLD PARKWAY
STRIP
VISAGE
STARFISH CASINO
RING MASTER
SOBELL RAIL YARD
BLACKFIELD
LAS VENTURAS AIRPORT
PIRATES IN MEN'S PANTS
CALIGULA'S PALACE
ROYALE CASINO
PILGRIM
JULIUS THRU WAY EAST
LAS VENTURAS
HIGH ROLLER
LINDEN STATION
CAMEL'S TOE
PINK SWAN
GREENGLASS COLLEGE
LINDEN SIDE
LVA FRACHTDEPOT
FOUR DRAGONS CASINO
COME - A - LOT
BLACKFIELD KREUZUNG
JULIUS THRU WAY SOUTH
ROCKSHORE EAST
BLACKFIELD CHAPEL
RANDOLPH INDUSTRIEGEBIET
LAST DIME MOTEL
ROCKSHORE WEST
San Andreas Meerenge
MAKO SPAN
FREDERICK BRIDGE
MONTGOMERY
MONTGOMERY KREUZUNG
HANKYPANKY POINT
FERN RIDGE
COUNTY
Fisher's Lagoon
PALOMINO CREEK

F G H

SAN FIERRO 50 FOTOS

Die Fotomotive können Sie alle ablichten, ohne Las Venturas freizuschalten. Die Symbole an den richtigen Stellen sehen Sie nur durch den Sucher, die Stellen leuchten nachts. Als Belohnung gibt es Knete und Waffen vor der Werkstatt.

1. Sportplatz vor Zeros Laden, King's
2. Hashbury&Garcia-Festival-Banner, am Anfang der Straße zwischen den violetten Häusern, Hashbury
3. Baustelle, über Finalbuild-Construction-Schild, Garcia
4. Grabmal, über den Bäumen unten an der Mauer, Hashbury
5. Spitze des weißen Turms, gegenüber Grabmal, Ocean Flats
6. Hippy Shopper, blauer Laden, Hashbury
7. Queens Kino mit Film Wizard of Ass, Ocean Flats
8. Tennisplatz, Avispa Country Club
9. Turm über Haupteingang des Avispa Country Clubs
10. Sendemast auf Missionary Hill
11. Brücke in Richtung Mount Chiliad, weit über der ersten Strebe
12. Dach des zweiten Rundturms, Foster Valley. Gehen Sie von der Straße dahinter etwas den Abhang hinunter.
13. Glasdach mit Pflanzen bei den Türmen (12), Foster Valley
14. Schild mit Flugzeug, über Zufahrt zum Easter Bay Airport
15. Brücke zwischen Red County und Panopticon, Mitte
16. Zwischen Öltanks neben Hangar, Easter Bay Airport, Raketenwerfer darunter
17. Antennenspitze des Towers neben Einlasstor, Easter Bay Airport
18. Tanks hinter Solarin Industries Backsteinbau, Doherty, gleich neben Schrotflinte
19. Über Halle mit NRG-500 Challenge, Easter Basin
20. Unter Träger des Kuppeldachs am Bahnhof, Doherty
21. Über Kran auf der Baustelle neben CJs Werkstatt, Doherty
22. Unter Dach am Eingang des Hotels zur Veräußerung, Queens
23. Auf mittlerer Höhe hinter dem Hotel (22), Queens
24. Vor dem Eingang des Rathauses
25. Hinter dem Rathaus, auf Höhe der Kuppel
26. Schornstein des Backsteingebäudes, Queens
27. Chinesisches Haus südwestlich von Woozie, Ecke King's/Juniper Hill
28. Turm eines Geschäftshauses „wo's", sehr hoch, King's
29. Hochhaus am Eck, ganz oben über den drei Antennen, King's
30. Zwischen zwei Türmen des weißen Hochhauses, Downtown
31. Xoomer Tankstelle, Easter Basin
32. Über Geschütz des Schiffs, Eastern Basin
33. Auf der Garver Bridge von der Baustelle aus
34. Turmuhr des Prunkbaus neben Garver Bridge
35. Hotel mit Parkboy-Missionen, ganz oben auf der Antennenspitze, Financial
36. Statue auf der Säule, Downtown
37. Serpentinen mitten in der Stadt, Calton Heigts
38. Kunstwerk im Zombotech-Gebäude, Downtown
39. Tor zu Chinatown
40. Über Eingang des SupaSave!-Supermarkts, Juniper Hill
41. Tuff Nut Laden, im Loch des Donuts, Palisades
42. Burger Shot Logo neben Pay'n'Spray, Juniper Hollow
43. Über dem Tunneleingang neben der Kirche, Calton Heights
44. Vor Hochhaus östlich der Kirche, auf mittlerer Höhe, Financial
45. Felsformation vor Otto's Autos und neben Pier 69, Esplanade North
46. Pier 69 Schild, Esplanade North
47. Über U-Boot an Pier 69, Esplanade North
48. Funkmast des Schiffes neben Gant Bridge, nehmen Sie ein Boot, San Fierro Bay
49. Gant Bridge, steigen Sie über das Gerüst nach oben, auf dem zweiten Träger von unten
50. Noch mal Garver Bridge, bei der zweiten Stütze über dem höchsten Balken, per Boot



Codename: Panzers – Phase 2

In PHASE 2 schickt Sie CODENAME: PANZERS mitten in die Wüste. Wir lassen Sie natürlich nicht im Sandsturm stehen und haben für Sie die Achsenkampagne auf normalem Schwierigkeitsgrad gelöst.

ALLGEMEINE TIPPS

Zwei Reparaturwagen sind sinnvoll. Diese mischen immer wieder gern im Kampf mit und Sie brauchen auf diese Weise nicht darauf aufzupassen. Ist einer beschädigt, reparieren sich die Lastwagen gegenseitig. Nehmen Sie noch einen Munitionswagen dazu, dann ist die Armee rundum versorgt.

Der Nachteil an Flammenwerfern ist die kurze Reichweite. Drücken Sie lieber einigen der Infanteristen Molotowcocktails in die Hände, denn so oft bekommen Sie nicht die Chance auf eine Eroberung. Und vergessen Sie nicht, für die eroberten Panzer eine Mannschaft mitzunehmen.

Selbst fahrende Geschütze sind immer besser als die langsamen Haubitzen, für die Sie meist auch noch einen weiteren Lastwagen benötigen. Nehmen Sie die Dinger nur, solange Sie sich nichts anderes leisten können. Einziger Vorteil: Als Bedienmannschaft einer Artillerie steigen Infanteristen rasend schnell im Rang auf.

Benutzen Sie immer den Rückwärtsgang Ihrer Panzer, um sie aus einer Gefahrenzone zurückzuziehen. Das geht wesentlich schneller, als wenn die Kolosse erst wenden und sich gegenseitig im Weg stehen.

1 SIDI BARRANI

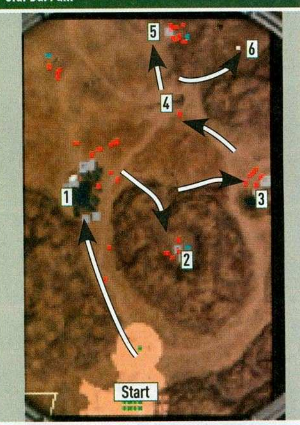
Sie treffen bei Ihrem Rundgang auf mehrere leichte Panzer. Klären Sie mit den Scharfschützen auf, die sehr weit blicken können. Halten Sie die Einheiten jedoch versteckt und ziehen Sie sich bei Feindkontakt sofort zurück. Bei Konfrontationen stellen Sie Ihre M13 mit Abstand in die erste Reihe und flicken die Kolosse per Reparaturwagen wieder zusammen. Zur Unterstützung werfen Infanteristen Granaten. Vorsicht: Die Fußtruppen können Sie erst mal nicht heilen.

Fahren Sie über eine der Straßen nach Norden. Dort nehmen Sie optional die erste der Oasen (**1**) ein. In der Mitte zwischen den Hügeln liegt ein Versorgungslager (**2**), das Sie auf jeden Fall besetzen sollten. Dort steht ein etwas widerstandsfähigerer Crusader Mk II Panzerkampfwagen herrenlos in der Landschaft herum, den Sie mit der Panzerbesatzung aus dem Opel Blitz bemannen. Danach stocken Sie Ihren knappen Munitionsvorrat auf und verarzten die Truppen. Dank der beengten Verhältnisse ist hier ein Artillerieschlag sehr effizient.

Rechts bei der zweiten Oase erfüllen Sie das optionale Ziel (**3**) vollends. Etwas weiter nördlich liegt das gesuchte Flugzeugwrack (**4**). Bevor Sie nun den Spuren in die Schlucht folgen, eilen Sie zunächst links daran vorbei zu den Flugabwehrkanonen (**5**), einem geheimen Ziel. Lassen Sie Ihre Scharfschützen voranrobben und fordern Sie bei Sichtkontakt einen Artillerieschlag an – das sollte bereits genügen.

Schicken Sie nun die ganze Armee nach Süden zum Startpunkt zurück, auf dem Weg, den Sie noch nicht genommen haben – bis auf einen Panzer, mit dem Sie den Spuren folgen. Ziehen Sie ihn unmittelbar nach der Zwischensequenz aus der Falle (**6**) zurück Richtung Evakuierungspunkt. Falls Sie noch Prestigepunkte und Erfahrung sammeln wollen, stellen Sie sich von dort aus den Angreifern.

Sidi Barrani



Legende:
1 Oase 1
2 Versorgungscamp
3 Oase 2
4 Flugzeugwrack
5 Flugabwehr
6 Hinterhalt



Sie überwältigen die Lagerwachen und schicken Sanitäter zu dem Gefangenen.



Mit ein paar Artillerieschlägen zwingen Sie die Verteidigung schnell in die Knie und bekommen neben Nachschub aus dem Lager einen zusätzlichen Panzer.



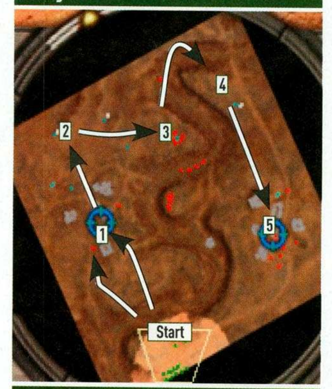
Als Dank für seine Heilung spioniert Mustafa für Sie die feindlichen Stellungen aus. So können die Haubitzen auf den Bergkämmen die Alliierten im Tal beschießen.

Mersa Brega



Legende:
1 Haubitze 1
2 Haubitze 2
3 Mustafa
4 Versorgungslager
5 Verteidigungslinie

Halfaya Pass



Legende:
1 Bunker
2 Verlassener Wagen 1
3 Feindliche Stellung
4 Verlassener Wagen 2
5 Feindliches Camp

2 MERSA BREGA

In dem unwegsamen Gelände sind Soldaten von Vorteil. Holen Sie sich auf jeden Fall eine mittlere Artillerie, einen Munitionstransporter und eventuell noch Sanitäter.

Die Alliierten blockieren das Tal. Robben Sie mit Ihren Soldaten links über den Bergpfad. Dort treffen Sie auf eine Patrouille und Artillerie (**1**). Sobald die Kanone Sie entdeckt, rennen Sie darauf zu, damit Sie keine Granate abbekommen. Nehmen Sie auch das zweite Geschütz (**2**) ein.

Laufen Sie nun in großem Bogen mit einem zweiten Trupp auf der anderen Seite der Schlucht in das Lager (**3**), in dem Sie Mustafa heilen. Dort liegen lediglich ein paar Patrouillen auf der Lauer. Mustafa rennt anschließend um die Panzer der Verteidigungslinie bei dem Lager (**4**) und verrät Ihnen deren Positionen, sodass Sie mit Ihrer Artillerie aus der Deckung darauf feuern können. Visieren Sie Ziele an, die weit genug vom Reparaturlager entfernt sind. Daraufhin ziehen sich die Feinde von der ersten Linie zurück.

Mit Ihrer mobilen Artillerie schießen Sie nun auf die Stellungen (**5**), die sich hinter den Sandsäcken befinden. Diese sehen Sie teilweise auch durch Mustafa. Sie können hier die Aufklärungsflugzeuge und schwere Artillerie sehr gut gebrauchen.

3 HALFAYA PASS

Was Sie hier gut gebrauchen können, sind auf alle Fälle Minen. Eventuell helfen auch ein paar Flammenwerfer und Molotowcocktails sowie eine Panzerbesatzung.

Rücken Sie zu den Bunkeranlagen (**1**) vor. Die Panzer schicken Sie rechts herum, links stellen Sie sich hinter den Bunker und erhitzen die Panzer. Mit Flammenwerfer/Sanitäter-Gespannen klappt das wunderbar und Sie kommen an eine Matilda. Vorsicht, der Bunker ist besetzt. Lassen Sie ein paar Einheiten hier und besetzen Sie die Bunker, Gegner marschieren vereinzelt an.

Weiter nördlich liegen verwundete Soldaten neben einem Spähwagen (**2**). Den holen Sie sich natürlich und erledigen ganz nebenbei ein verstecktes Ziel. Etwas weiter rechts finden Sie ein ähnliches Szenario mit einem Panzer III vor. Versorgen Sie die Einheiten.

Sichern Sie nun den Rest des Plateaus weiter zum Pass hin. Es liegen zumindest noch mehrere Soldaten mit Brandsätzen nebst einer mobilen Artillerie und Mörsern auf der Lauer (**3**). Holen Sie sich dann das letzte angeschlagene Fahrzeug (**4**).

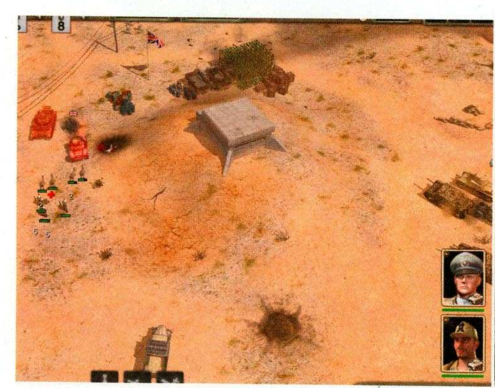
Mit der gestärkten Panzerarmee rollen Sie zu dem Camp (**5**), um an Nachschub zu kommen. Auf den Kuppen sitzen noch mehr Mörserteams. Einige Panzer und Artillerie verteidigen das Camp.

Bevor Sie nun die 88er auf die vom Programm besagten Punkte stellen, bringen Sie alle Ihre Einheiten auf Vordermann und besetzen günstige Positionen in den beiden Lagern. Sobald die Flak steht, beginnt ein Gegenangriff.

Falls Sie sich Minen gekauft haben, sichern Sie die Stellungen damit. Ziehen Sie zudem die Panzer relativ weit vor, da die Flak wenig aushält, aber kräftig austeilen kann. Hier tauchen einige Matildas auf, die Sie mit schwerer Artillerie und Jagdbombern dezimieren. Schicken Sie jeweils eins der Aufklärungsflugzeuge los, um die Gegner frühzeitig auszumachen.

4 OPERATION BATTLEAXE

Eigentlich ist diese Mission nicht weiter schwer, da Sie auf jeden Fall mehr als ausreichende Stärke besitzen. Sie sollten jedoch darauf achten, zügig die Einheiten anzulocken, damit diese nicht einfach unbehelligt verschwinden. Alle Konvois fahren die Straße entlang. In dem schmalen



Wenn Sie es schaffen, die Flammenwerfer dicht an die Panzer zu bringen, haben Sie gute Chancen, diese anschließend zu übernehmen. Der Bunker ist eine gute Ausgangsposition.



Sind Sie nicht schnell genug, versuchen die Maschinen zu starten. Am einfachsten zerstören Sie die Flugzeuge mit Artilleriegranaten oder einem Jagdbomberangriff.



Nachdem für Ihren italienischen Verbündeten keine größere Gefahr mehr besteht, knacken Sie das schlecht bewachte Fort. Dort reparieren Sie Ihre Armee und stürzen sich dann wieder ins Getümmel.

Sichtfeld (**1**) am Anfang des Weges sehen Sie, wenn sich Vehikel nähern.

Lassen Sie die Gewehrschützen mit den Minen bei dem Lager (**2**) losrennen. Wenn Sie die Minen gleich an den Anfang der Straße legen, detonieren diese auf jeden Fall. Alternativ blockieren Sie damit den Fluchtweg, indem Sie die Sprengkörper am Ende des Weges platzieren, etwa auf Höhe der Hütten. Mit den Sprengsätzen zerstören Sie die Ketten der Panzer und stoppen deren Vormarsch, solange keine Reparaturwagen in der Nähe sind.

Stellen Sie Sanitäter und den Nachschubwagen hinter die 88er, die nahe an der Straße liegen. Schicken Sie alle Panzer und am besten auch den Spähwagen als Lockvögel vor. Setzen Sie Stück für Stück in Richtung der Kanonen (**3**) zurück (Standardtaste **S**) und ziehen Sie so die Alliierten hinter sich her in die Falle. Angeschlagene Panzer bewegen Sie zu einem der Lager zurück. Zwischen den Wellen reparieren Sie alle wieder und fahren erneut vor zur Straße.

Ein Rettungswagen versucht schließlich, zu dem Piloten durchzukommen. Senden Sie ein paar Soldaten über den Weg durch die Berge (**4**). Klauen Sie nach getaner Arbeit die Lafette, die auch etwas Feuer auf sich ziehen kann. Dafür bekommen Sie zwei Bomberangriffe als Belohnung.

5 SIDI REZEGH

Als erste Amtshandlung führen Sie die Truppen zusammen (**1**), da es mit zwei aufgeteilten Armeen unübersichtlich ist. Solange Sie nicht vom Weg abweichen, stoßen Sie nur auf wenig Widerstand.

Zerstören Sie am Flugplatz (**2**) per Artillerie die Flugzeuge, bevor diese starten. Falls es die Piloten bis zu den Maschinen schaffen, fordern Sie Jagdbomber an. Sie können dort übrigens von zwei Seiten gleichzeitig einfallen.

Ein optionales Ziel ist es, die Haubitzen (**3**) zu zerstören. Hier stoßen Sie auf starken Widerstand, bekommen aber anschließend im Dorf weniger Ärger.

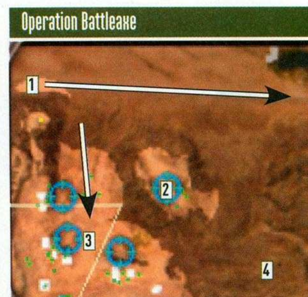


Locken Sie die Patrouillen in die Reichweite Ihrer Geschütze. Anschließend besetzen Sie die strategischen Punkte.



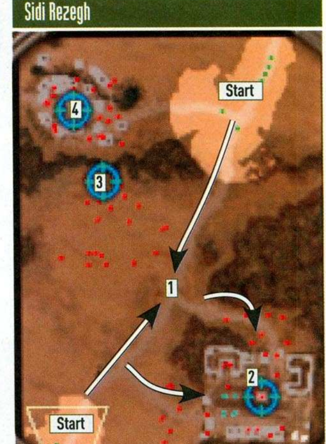
Stürmen Sie nicht in das Fort, die Truppen dort sind sehr stark. Locken Sie die Burschen raus oder feuern Sie hinein.

Operation Battleaxe



Legende:
1 Beobachtungspunkt
2 Lager mit Minen
3 Falle
4 Pilot

Sidi Rezegh



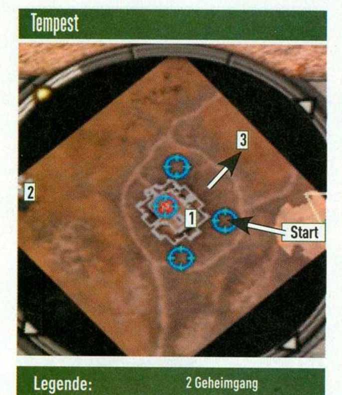
Legende:
1 Treffpunkt
2 Flugplatz
3 Haubitzen
4 Dorf

Der Kessel



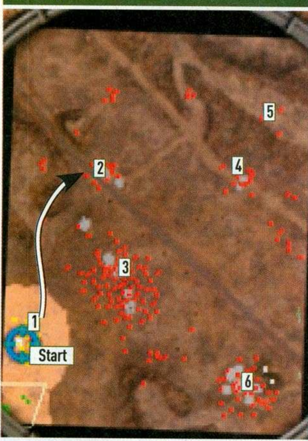
Legende:
1 Fort
2 Nachschublager
3 Verlassene Panzer

Tempest



Legende:
1 Festung
2 Geheimgang
3 Rückzug

Tel El Eisa



Legende:
1 Versorgungslager
2 Bahnhof
3 Befestigungsanlagen
4 Kontrollpunkt
5 Luftabwehr
6 Oase

Das Dorf (**4**) hat eine gute Verteidigung mit vielen Mörserteams und Panzerabwehrkanonen. Setzen Sie hier den Bomber ein, der die Häuser im Nu kleinmacht.

6 DER KESSEL

Spendieren Sie einigen Infanteristen ein Minensuchgerät oder lassen Sie zumindest die Fußtruppen vorangehen, es liegen Fallen auf der Straße zum Fort (**1**). Fahren Sie einen etwas größeren Bogen und lassen Sie die Scheinwerfer aus, so entdeckt Sie niemand und Sie erfüllen das optionale Ziel. Nachdem diese Aufgabe abgehakt ist, könne Sie locker in die Festung vordringen. Diese ist lediglich durch ein paar Wachen geschützt und innen befindet sich ein Nachschubdepot.

Behalten Sie Dario im Auge. Natürlich können Sie ihn heilen beziehungsweise seinen Panzer reparieren. Er macht – wie nicht anders zu erwarten war – quasi einen Kamikazeangriff. Schon allein deshalb sollten Sie das Versorgungslager (**3**) erst einmal links liegen lassen.

Etwas versteckt stehen mehrere verlassene Crusader in einem Lager (**2**). Die Besatzungen überraschen Sie am Lagerfeuer. Wenn Sie in eines der Vehikel einsteigen, erfüllen Sie ein geheimes Ziel.

7 TEMPEST

Legen Sie Ihre Soldaten zunächst in den Sand und eilen Sie mit dem Opel Blitz auf die Festung zu (**1**). Locken Sie damit Gegner in Richtung Artillerie am Startpunkt. Lassen Sie die bewegliche Kanone unbesetzt, da Sie die Munition später besser gebrauchen können, zumal die festen Geschütze bis kurz vor die Mauern feuern können.

Nachdem die Außensicherung besiegt ist, legen Sie jeweils ein paar Mann an die markierten Stellen. Dafür erhalten Sie einen Artillerieschlag sowie einen Munitionslastwagen. Von Ihrem Startpunkt aus hinter der Stadt führt ein Geheimgang in das Fort: der Brunnen in der Oase (**2**). Es ist aber nicht ratsam, diesen zu benutzen, da man die Ankömmlinge schon erwartet. Ziehen Sie sich in die Reichweite der festen Artillerie zurück und schießen Sie eine Schneise in die Mauern. Nach der Zwischensequenz ziehen Sie die Panzer sofort aus dem Kampf ab und reparieren sie am Rand der Karte (**3**). Versuchen Sie dann, die Bewacher aus der Festung zu locken – in die Arme der Artillerie.

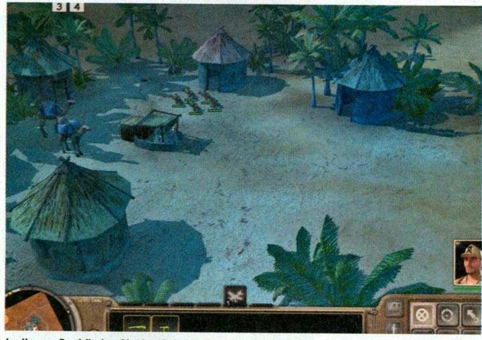
8 TEL EL EISA

Für schnelle Attacken sind Panzer erste Wahl, rekrutieren Sie möglichst viele. Stürmen Sie sofort mit den Panzern los zu dem Lager (**1**), wo die Feinde anrücken. Sollte die Abwehr nicht zu stark dezimiert sein, genügt es, ein paar Soldaten und eventuell etwas Artillerie zurückzulassen. Nehmen Sie anschließend die Route über das Plateau, so umgehen Sie einige Widersacher und gelangen schnell zum Bahnhof (**2**). Gehen Sie dabei nicht zu zimperlich vor, Sie haben später genug Zeit, die Streitkräfte neu zu ordnen. Als Belohnung für die schnelle Eroberung gibt es zwei Panzer und ein paar Soldaten.

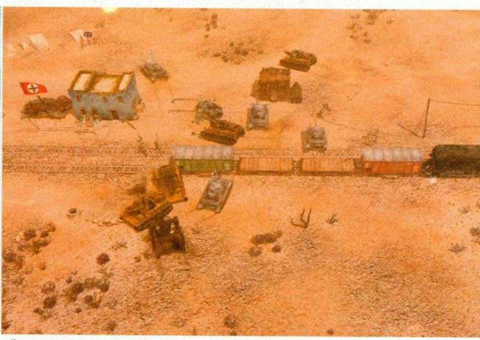
Nehmen Sie keine weiteren Punkte ein, sondern sichern Sie jeweils die nähere Umgebung der Flaggen. Unbedingt Einheiten zurücklassen, da Sie verlieren, wenn der Punkt wieder an die Alliierten geht. Meiden Sie den mittleren Teil der Karte, die schweren Befestigungsanlagen (**3**) spielen keine Rolle.

Den Kontrollpunkt (**4**) im Nordosten haben Sie schnell in der Tasche, dafür kommt sofort ein heftiger Gegenschlag. Zuvor können Sie weiter nördlich in den Bergen die Luftabwehr (**5**) beseitigen und erhalten mehr Luftschläge spendiert.

Die Oase im Südosten (**6**) ist gut gesichert. In fast jedem Haus sitzen Bazookaschützen und davor stehen mehrere Panzerabwehrkanonen. Mitten rein sollten Sie nicht fahren, locken Sie die Gegner erst aus der Deckung. ANSGAR STEIDLE



In diesem Dorf finden Sie den Geheimgang zum Fort. Das lohnt sich nur wegen der Punkte, denn durchgehen sollten Sie nicht. Man erwartet Sie dort nämlich bereits.



Über den kleinen Umweg durch die Berge kommen Sie ohne Probleme rechtzeitig an den Bahnhof. Der Zug liefert Ihnen zwei brandneue Panzer.

D E F

Earth 2160

Haben Sie unsere Tipps zur ED-Kampagne von EARTH 2160 befolgt? Dann sind Sie für die Schlachten der Lunar Corporation und United Civilized States gerüstet. Die Lösung gilt diesmal für den mittleren Schwierigkeitsgrad.

LUNAR CORPORATION (LC)

Ein Gruß aus der Vergangenheit – Knackpunkte

A. Errichten Sie an der Basis möglichst schnell Laserzäune mit Abwehrtürmen. Alle Zugänge sollten so gesichert sein. In der Forschung benötigen Sie dringend den Luftabwehr-Magnetraketenwerfer, da die Gegner im regelmäßigen Abstand Flieger entsenden. Weitere wichtige Komponenten sind die Elektrokanone und die Raketenabwehr.

B. Klappern Sie, wie gezeigt, die Karte ab und räumen Sie die verteilten Schmugglerposten aus dem Weg. Bevor Sie den Truck mit der Sonde übernehmen, überprüfen Sie unsere Checkliste:

- Ariah sollte sich in der Hauptbasis aufhalten, wo sie am besten geschützt ist.
- Eine zweite Basis im Südwesten muss errichtet sein, ausgestattet mit Türmen (Luftabwehr und Elektrokanonen). Leisten Sie sich ruhig zehn Stück von jeder Sorte, später ist eine starke Verteidigung wichtig.
- Ihre Truppenstärke sollte 180 bis 200 betragen, davon hauptsächlich Apollos mit Elektrokanonen und Luftabwehr. Zwanzig bis dreißig Infanteristen, Grad zwei, gehören ebenfalls dazu. Diese Truppe begleitet den Sondentransporter auf dem Heimweg.

C. Bevor Sie in den Truck einsteigen: Unbedingt abspeichern! Das Problem besteht darin, dass an unterschiedlichen Stellen immer eine überzählige Streitmacht, bestehend aus Buggys und Amursk-Fliegern, erscheint. Eine Fluchtroute über den Westweg (siehe Karte) erwies sich noch am effektivsten. Versuchen Sie, die Gegner möglichst lange aufzuhalten, damit der Truck die Basis unbeschadet erreichen kann. Hinweis: In der gepatchten Version 1.2 kam es manchmal vor, dass unfair viele Gegner erschienen, die innerhalb von Sekunden alle Einheiten des Spielers auslöschten. Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, empfehlen wir dringend, die Mission noch mal von vorn zu beginnen.

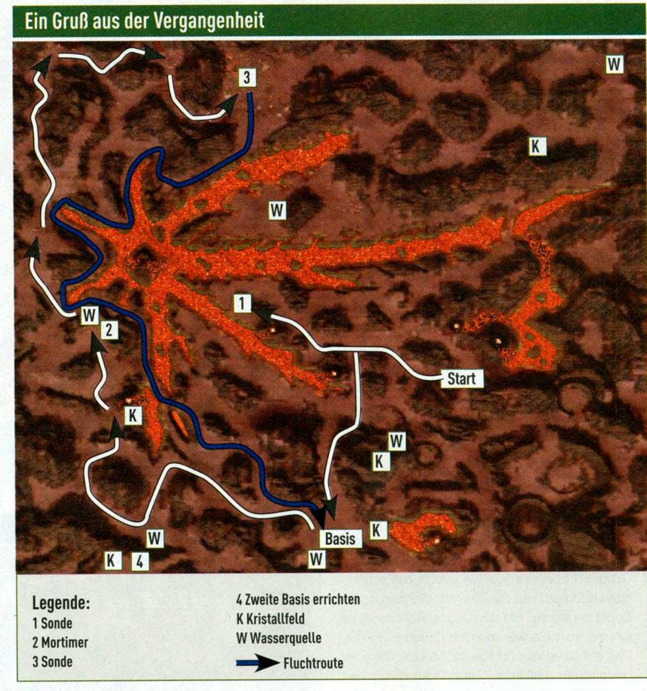
Das Relikt – Knackpunkte

A. Platzieren Sie ein Modul in der Hauptbasis, um dort Infanterie und Fahrzeuge herzustellen. Einen zweiten Gebäudekomplex, der unbedingt ein Kampfmodul (mit Elektrokanonen versehen) enthalten sollte, am südwestlichen Generator errichten.

B. Leisten Sie sich wenigstens zwei weitere Minenkomplexe für die östlich gelegenen Ressourcenfelder. Die Türme an den Generatoren je zur Hälfte mit Elektrokanonen und Luftabwehr bestücken.

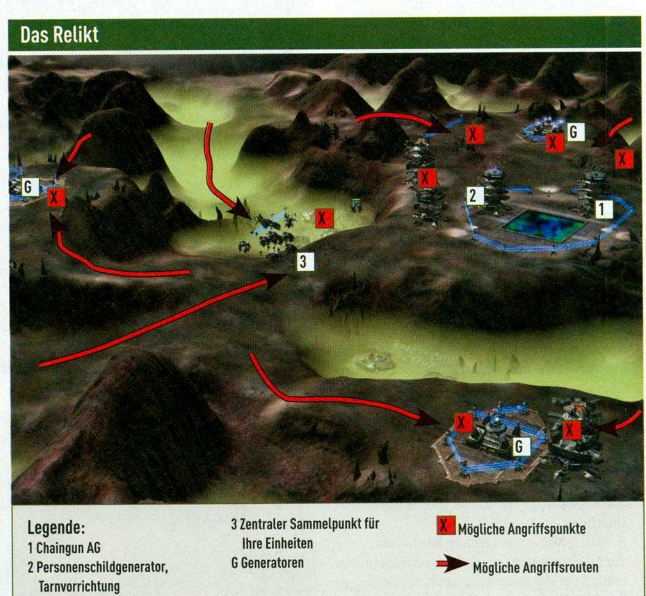
C. Bauen Sie so viele Depotmodule wie möglich, bevor die Eurasian-Dynasty-(ED)-Flotte den Gebäudebau unterbindet. Danach kön-

Ein Gruß aus der Vergangenheit



Legende:
1 Sonde
2 Mortimer
3 Sonde
4 Zweite Basis errichten
K Kristallfeld
W Wasserquelle
Fluchtroute

Das Relikt



Legende:
1 Chaingun AG
2 Personenschildgenerator, Tarnvorrichtung
3 Zentraler Sammelpunkt für Ihre Einheiten
G Generatoren
X Mögliche Angriffspunkte
Mögliche Angriffsrouten

nen Sie nur noch Luftabwehrtürme bauen. Sind die Türme erst einmal platziert, lassen sie sich problemlos auch mit anderen Waffen ausrüsten. Eine Truppenstärke von 50 reicht für die Mission zwar aus, optimal ist jedoch eine Stärke von 100. Für die Lösung operierten wir mit folgender Truppenzusammensetzung: Infanterie – zweiter Grad (fliegend), Apollo mit Elektrokanone, Athena mit Schallwellengenerator und Ares mit Ultraschallwellen-Blaster.

D. Die Kunst besteht darin, Luftabwehrzäune so zu postieren, dass sie die angreifenden Flieger abfangen, bevor jene auf die Generatoren feuern können. Auf unserer Karte finden Sie die häufigsten Angriffswege des Gegners eingezeichnet. Speichern Sie zur Sicherheit jedoch nach einer Attacke ab und warten Sie auf die nächste Welle, um die Himmelsrichtungen herauszubekommen. Postieren Sie Ihre mobilen Einheiten zentral, um jeweils schnell die anrückenden Bodenfahrzeuge abzufangen. Halten Sie eine gute halbe Stunde durch, bis die Mission endet. Mit der beschriebenen Taktik sind Sie aber auf jeden Fall in der Lage, alle drei Generatoren funktionsfähig zu erhalten.

Mars – Knackpunkte

A. Nachdem die Hacker-Einheit ins Spiel kommt, ist für Sie jede Menge Mikromanagement angesagt. Ariah benutzt die Tarnvorrichtung und stöbert so die stationären Mechs der United Civilized States (UCS) auf, die die Hackereinheit übernimmt. Bei größeren Mech-Gruppen übernehmen Sie zuerst die schwächeren Typen, die die übrigen Gegner in der Regel zerstören. Bei den Jaguar-Mechs ist es ratsam, so viele wie möglich davon zu retten. Das gilt ebenfalls für Kazuar-Mechs, die über Luftabwehr verfügen, damit Sie den lästigen Scarab-Fliegern gewachsen sind.

B. Toolkits und Ammo-Packs sind in dieser Mission für die übernommenen Fahrzeuge wichtig. Lassen Sie einfach angeschlagene oder munitionslose Einheiten darüber laufen, um sie wieder aufzufrischen.

C. Patrouillierende Mechs lassen sich nur schlecht hacken – gehen Sie in so einem Fall lieber zum Angriff über.

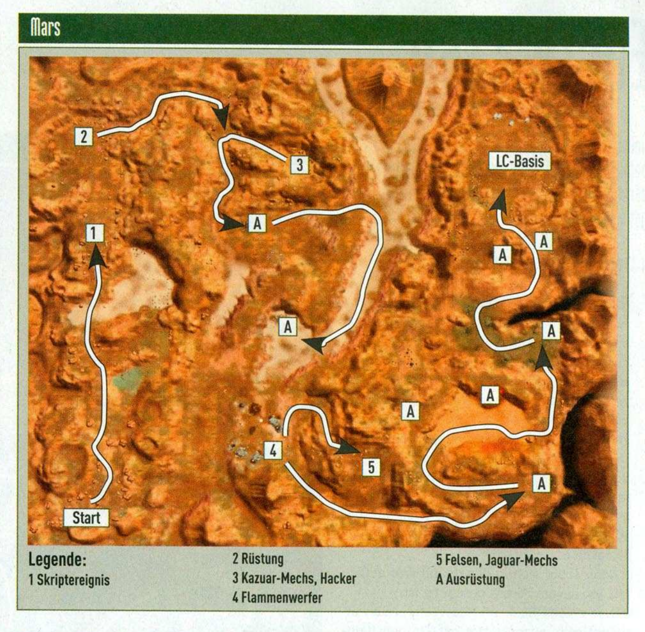
D. Nachdem Sie die Basis der Lunar Corporation (LC) erreicht haben, bauen Sie die UCS-Mechs im Eingangsbereich auf und warten einfach den Angriff ab. Sollte die Mission nicht enden, fliegt wahrscheinlich noch ein Reloader durch die Gegend, den Sie aufstöbern.

Für das Gute im Menschen – Knackpunkte

A. Wer die Basis im Osten auf Biegen und Brechen verteidigen will, bekommt derbe Probleme, da etwa fünf Minuten nach den dort aktivierten Skripts die Aliens massiv angreifen. In der Regel haben Sie bis dahin nicht genug Truppen, geschweige denn effektive Technologien erforscht. Verlassen Sie einfach die Basis und richten Sie sich im Südwesten bei der ED-Basis häuslich ein. Dort greifen die Aliens nicht an und es gibt Rohstoffe im Überfluss.

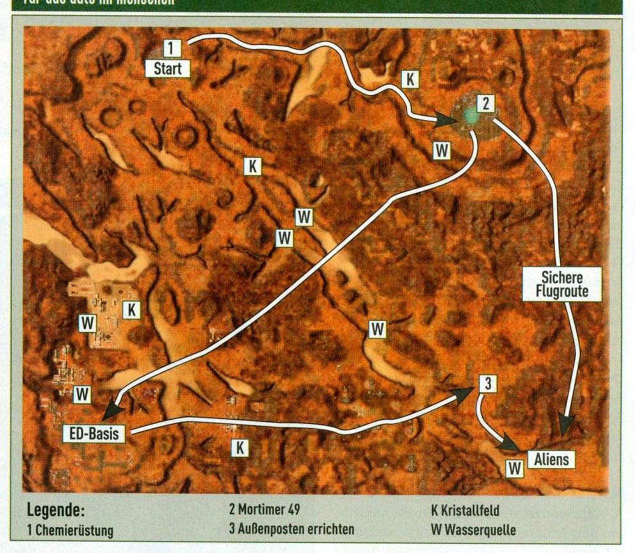
B. Eine alternative Lösung führt dazu, dass die LC-Basis erst gar nicht groß angegriffen wird: Eine Flugeinheit sofort nach Erreichen der Nordostbasis zu den Aliens schicken

Mars

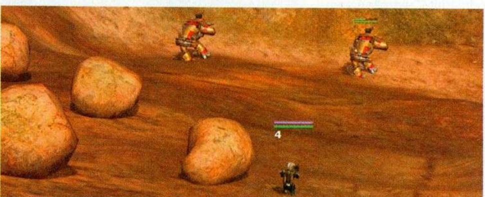


Legende:
1 Skriptereignis
2 Rüstung
3 Kazuar-Mechs, Hacker
4 Flammenwerfer
5 Felsen, Jaguar-Mechs
A Ausrüstung

Für das Gute im Menschen



Legende:
1 Chemierüstung
2 Mortimer 49
3 Außenposten errichten
K Kristallfeld
W Wasserquelle



Unbemerkt manipuliert der Hacker gegnerische UCS-Mechs und bringt sie in den Besitz des Spielers.

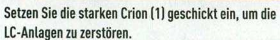
Mars Spaceport



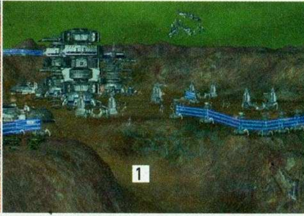
Die Gefangenen







Setzen Sie die starken Crion (1) geschickt ein, um die LC-Anlagen zu zerstören.



Sichern Sie die engen Zufahrtswege (1) zu Ihrer Basis mit einer massiven Verteidigung ab.

(Flugroute auf der Karte). Sobald der Dialog mit Ariah und deren Vorgesetzte zu Ende ist, stoppen auch die Angriffswellen.

C. Bei beiden Varianten haben Sie genügend Zeit, den vorhandenen Technologiebaum komplett zu erforschen und eine starke Angriffsarmee zusammenzustellen. Streben Sie dabei wenigstens ein Einheitenlimit von 230 bis 250 an.

D. Wer möchte, klappert erst die Karte ab, um die verteilten Alien-Trupps wegzufegen und so Erfahrung zu bekommen. Für den Angriff auf das Lager der Außerirdischen empfiehlt sich ein kleiner Vorposten in der Nähe der Gegner, um kurze Produktionswege zu haben. Mit einem Verband aus 25 Pluto-Bombern und ebenso vielen Phobos-Panzern ist die Basis im Nu zerlegt. Wer Lust hat, setzt noch ein paar Ripper ein – diese geraten aber massiv unter Beschuss.





F

Mars Spaceport – Knackpunkte

A. Am Startpunkt erst mal die Ausrüstung verteilen. Wichtig ist, Ariah mit der schweren Rüstung auszustatten. Die blauhaarige Schöne erkundet dann mit aktivierter Tarnvorrichtung das Terrain und schaltet Infanteristen aus. Professor O'Rourke folgt in kurzem Abstand und erledigt mit dem Schallwellen-Blaster die feindlichen Fahrzeuge. Lynn kutschiert schön brav das UFO.

B. Nehmen Sie keine Fahrzeugverluste hin – vor allem die Crion-Artilleriefahrzeuge sind für die Gebäudezerstörung unersetzlich. Ariah späht die gegnerischen Anlagen aus, die Crion-Einheiten dann in Schussweite in Stellung bringen. Der Rest gibt Deckung und wehrt angreifende LC-Fahrzeuge ab.

C. In den Ruinen in der Kartenmitte bitte besonders vorsichtig sein, da viele LC-Patrouillen herumschwirren.

D. Sichern Sie sich im Nordwesten weitere Fahrzeuge – vor allem die Apollos mit Luftabwehr sind jetzt wichtig, da der Spaceport von fliegenden LC-Einheiten bewacht ist. Sobald die Flieger beseitigt sind, gehen die Crions in Stellung, während die Panzerfahrzeuge erneut die Deckung übernehmen.

Die Gefangenen – Knackpunkte

A. In der Startphase ist schnellstens eine effektive Verteidigung nach Westen und Osten aufzustellen. Kombinieren Sie dafür Zwillingstürme (mindestens zwei auf jeder Seite) und Laserzäune mit Flugabwehr beziehungsweise Elektrokanonen.

B. Die ED setzt vorwiegend Chemiewaffen ein, rüsten Sie Ihre Bodenfahrzeuge also entsprechend aus. Zusätzlich sollten Sie mit Laser- und Raketentechnologie der Gegner rechnen, daher machen sich schnelle Apollo-Einheiten mit Abwehrmodulen bezahlt. Entwickeln Sie auch den Regenerator, um Fahrzeuge wieder instand zu setzen.

C. Wenn Sie die Gefangenen befreien, erledigen Sie immer zuerst den jeweiligen AA-Turm mit Granatwerfern. Danach kümmert sich eine Hand voll Flieger mit Plasmabewaffnung um die Panzer. Meiden Sie Waffen mit Flächenschaden (zum Beispiel Artillerie), da die normalerweise den Tod für die Gefangenen bedeuten.

D. Die Psi-Technologie erweist sich als sehr

effektiv in dieser Mission – damit sind Sie in der Lage, gegnerische Fahrzeuge zu übernehmen.

E. Stellen Sie Kampfverbände aus starken Charon- und Deimos-Panzern zusammen, dazu die leichten Apollo-Einheiten zum Schutz.

F. Die Basen der ED lassen sich bequem mit Ripper-Einheiten zerlegen. Postieren Sie im Vorfeld Crion-Artillerie. Ariah kundschaftet die Lager getarnt aus und die Crions zerlegen die Abwehrtürme und Energiegeneratoren. Jetzt haben die Ripper leichtes Spiel. Sofort setzen Ihre Kampfverbände nach, um die verbleibenden gegnerischen Einheiten im Handstreich aus dem Weg zu räumen.

G. In der großen Industrieanlage empfiehlt sich der Einsatz weniger, aber starker Charon-Panzer, unterstützt von Luftabwehreinheiten.

H. Errichten Sie im Nordosten einen Vorposten und auf dem Gelände des nördlich gelegenen ED-Lagers zwei LC-Türme, bis oben hin mit Kampfmodulen bestückt. Dort erscheint am Ende der Mission ED-Nachschub, den Ihre Kampftürme dann aufhalten. Nutzen Sie die Zeit, um die Helden schnell zum Fluchtpunkt zu führen. Nehmen Sie zum Schutz auf jeden Fall noch ein gutes Dutzend Panzer und Luftabwehreinheiten mit, um Überfallkommandos auf dem Weg abzuwehren.

Im Schutz des Kometen

Legende:
1 Mittlere Rüstung, Plasmagranatwerfer
2 Inaktive Mechs
3 Kontrollzentrum
4 Verteidigungspunkt
K Kristallfelder
W Wasserquelle
S Scorpion-Mech

Im Schutz des Kometen – Knackpunkte

A. Rüsten Sie Major Falkner am Startpunkt mit der mittleren Rüstung und dem Plasmagranatwerfer aus. Danach marschieren alle Einheiten zu den inaktiven Mechs im Südosten. Bestellen Sie in der Zwischenzeit schon mal vier Minenkomplexe, um die Rohstoffquellen am Startpunkt auszubeuten.

B. Ihre Starteinheiten reichen aus, um die angreifenden Mechs aus dem Norden abzuwehren, während sich Lynn in die Mech-Systeme hackt.

C. Errichten Sie Ihre Basis in dem Talkessel, wo die inaktiven Mechs standen, dort verteidigen Sie nur einen Zugang. Zwei bis drei Zwillingstürme reichen völlig aus, um die Anlage zu schützen.

D. Erforschen Sie in aller Ruhe den Master-Hacker und produzieren Sie zwanzig Einheiten davon. Außerdem benötigen Sie noch ein Dutzend Apollos, je zur Hälfte mit Luftabwehrraketen und Raketenabwehrsystem ausgerüstet.

E. Ariah kundschaftet die Scorpion-Mechs aus, die Ihre Crion-Artillerie zerstört. Die Hacker und Apollos halten sich bereit, um gegnerische Einheiten abzufangen und zu übernehmen. Postieren Sie diese Ein-

Die effektivsten Einheiten der Lunar Corporation für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	–	Bodenfahrzeuge, Infanterie
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetgranatenwerfer MK II	–	Gebäude
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetraketenwerfer MK II	–	Flugeinheiten
1	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Raketenabwehrsystem	–	Raketen
1	Infanterie – Zweiter Grad	–	–	Gewehr MK II/Laser Level 2	–	Infanterie, fliegend gegen Buggys
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Elektrokanone MK II	–	Bodenfahrzeuge
2	Apollo	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Magnetraketenwerfer MK II	–	Flugeinheiten
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	Schallwellengenerator	–	Bodenfahrzeuge
2	Athena	Konventionelle MK I	Einfacher Antrieb	UWB MK II	–	Bodenfahrzeuge
4	Pluto	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	Plasmakanone MK III	Regulärer Schild MK III	Alien-Strukturen
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	Power-Antrieb MK III	2x Plasmastrahl MK III, alternativ 2x UWB MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
4	Deimos	Anti-Chemische Panzerung MK II	High-Speed-Antrieb MK II	Panzerbrechende Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK III	Regulärer Schild MK III	Flugeinheiten
6/7	Apollo	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Raketenabwehrsystem	Regulärer Schild MK III	Raketen
6/7	Crion	Konventionelle MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Demolisher MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude und Türme
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x Plasma MK III/Schallwelle MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Charon	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	3x UWB MK III/Schallwell MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Alle Bodentruppen
6	Deimos	Anti-Chemie-Panzerung MK III	Power-Antrieb MK III	2x PSI-Kanone MK III	2x Erweiterter Schild MK III	Infanterie, Fahrer
6	Pluto	Anti-Chemie-Panzerung MK III	High-Speed-Antrieb MK III	Plasma MK III	Regulärer Schild MK III	Gebäude

heiten am besten nördlich Ihrer Basis an einem Verteidigungspunkt (wie auf der Karte eingezeichnet). Danach rücken Sie mit Ariah und der Crion-Einheit langsam vor, um Abwehranlagen und Kraftwerke auszuspähen und dann unschädlich zu machen. Die Artillerie am besten auf erhöhten Positionen platzieren. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die große UCS-Basis vor dem Kontrollzentrum. Ist diese erst mal Geschichte, gibt es keinen Nachschub mehr für die Mechs. Anschließend die gesamte Karte Stück für Stück aufdecken und die Abwehranlagen zerstören. Sind alle gegnerischen Gebäude und Einheiten zu Altmetall verarbeitet, brauchen Sie sich nur noch zum Kontrollzentrum im Nordosten zu begeben. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben die zweite Kampagne geschafft und sind nun bereit für die UCS.

UNITED CIVILIZED STATES (UCS)

Gefrorener Sarg – Knackpunkte

A. Eigentlich sind nur zwei Einheitentypen bei dieser Mission wichtig: Ihr Held Falkner und die Hacker. Lassen Sie den Major die Karte erkunden, gefolgt von den High-Tech-Mädels. Sobald gegnerische Mechs in Sicht kommen, „assimilieren" Sie diese. Die so gewonnenen Spider-Mechs setzen Sie primär dafür ein, die UCS-Bunker und Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung zu entsorgen.

B. Die Silver-One-Einheiten erledigen Sie am besten durch Falkner und die Kazuar-Mechs. Achten Sie auf die vielen Scarab-Flieger, die sich allesamt per Hackereinsatz auf Ihre Seite ziehen lassen.

C. Stürmen Sie nicht einfach in die Zielbasis mit dem Generator hinein – die meisten Verteidiger lassen sich bequem herauslocken.

Das Portal – Knackpunkte

A. Major Falkner holt sich gleich nach dem Start die Chaingun und eilt dann zur Südwestecke der Karte. Schicken Sie die beiden Termiten aus dem Norden jeweils am Kartenrand entlang ebenfalls dorthin. Die Drohne beginnt derweil mit dem Aufbau der Basis.

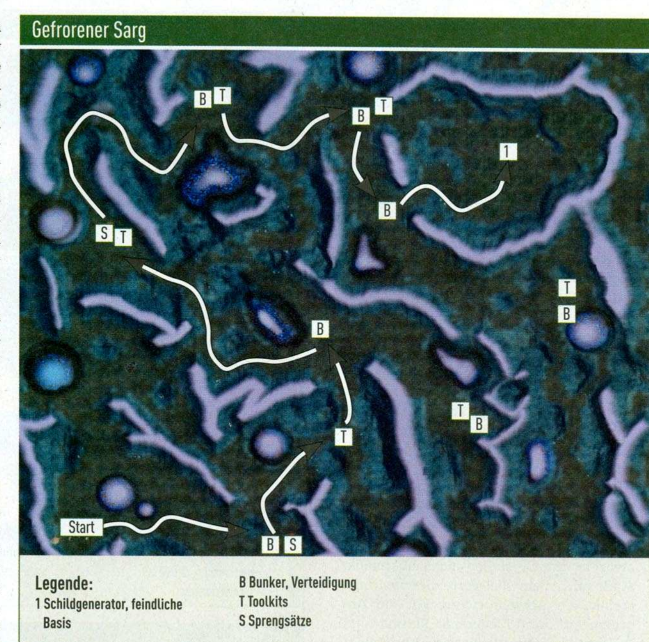
B. Eine vorgelagerte Verteidigung hält die ED-Angreifer im Zaum. Sichern Sie sich schnell (wie auf der Karte gezeigt) ein zweites Rohstoffvorkommen und bauen Sie dort ebenfalls eine Basis auf.

C. Erforschen Sie schnellstens die Reflexionspanzerung und Röntgenstrahlung. Mit letzterer Technologie sind Sie in der Lage, jede Menge gegnerischer Fahrzeuge zu erbeuten, die Ihre Silver-One-Einheiten übernehmen können.

D. Weitere Verteidigungsbollwerke, hauptsächlich aus Türmen bestehend, halten die Angreifer von Ihren Basen fern. In der Zwischenzeit rüsten Sie weiter auf und errichten einen Vorposten in der Nähe der Orbitalkanone. Sammeln Sie dort Ihre Streitkräfte für den Angriff.

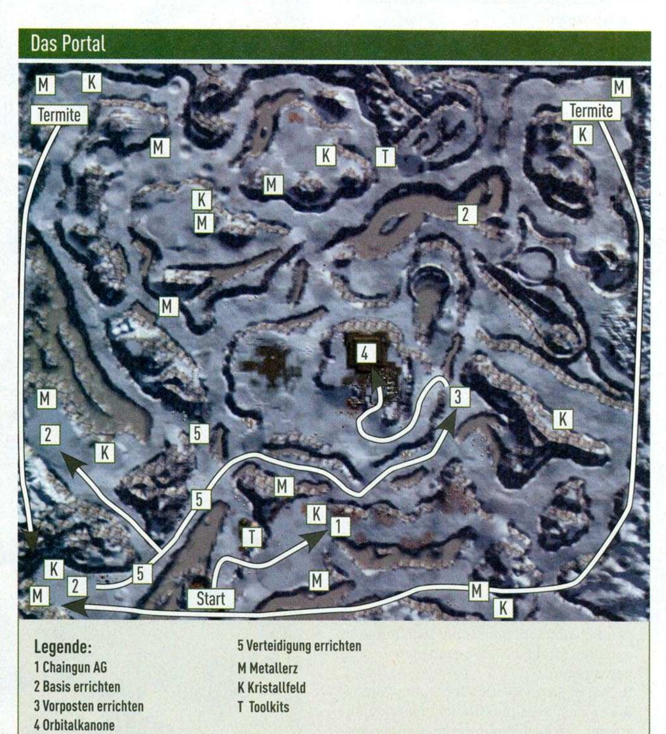
E. Bevor Sie loslegen, speichern Sie ab, da ein alter Bekannter erscheint, um Ihre Basen

Gefrorener Sarg



Legende:
1 Schildgenerator, feindliche Basis
B Bunker, Verteidigung
T Toolkits
S Sprengsätze

Das Portal



Legende:
1 Chaingun AG
2 Basis errichten
3 Vorposten errichten
4 Orbitalkanone
5 Verteidigung errichten
M Metallerz
K Kristallfeld
T Toolkits

zu zerstören. Ist Ihre Verteidigung für diesen Zwischenfall zu schwach, laden Sie den letzten Spielstand und bereiten sich vor.

F. Mit zehn bis fünfzehn Mechs mit Plasmabewaffnung zerstören Sie die ED-Verteidigungsanlagen nach und nach. Ihre übrigen Einheiten haben die Aufgabe, diese Artillerie-Mechs zu beschützen. Greifen Sie die ED-Basis von Osten her an, dort sind deutlich weniger Abwehranlagen auszuschalten.

Der Schiffbruch – Knackpunkte

A. Sie bleiben zunächst im Talkessel am Start und etablieren dort eine kleine Basis. Denn wer zu früh die Nase aus dem Canyon rausstreckt, bekommt große Probleme, da ein Alien-Kreuzer die Gegend bewacht. Also dringend die Forschung vorantreiben, um hohe Verteidigungstürme bauen zu können. Postieren Sie auf den Hügeln von Norden nach Süden eine massive Luftabwehr, das hält die Alien-Schiffe auf.

B. Sichern Sie sich die südlichen und südwestlichen Rohstoffvorkommen, um den Technologiebaum komplett erforschen zu können. Keine Bange, die Aliens greifen zwar regelmäßig, aber nicht übermäßig stark an. Allein die Verteidigungstürme stellen die Abwehr sicher. Für die Angriffstruppe sind Mechs mit Plasma- und Raketenbewaffnung wichtig. Als Geleitschutz dienen Kazuar-Mechs mit Luftabwehrraketen.

C. In den Canyons liegen jede Menge Toolkits herum, mit denen sich angeschlagene Einheiten reparieren lassen. Ansonsten holen Sie sich einfach zwei bis drei Drohnen in Ihren Kampfverband, die übernehmen ebenfalls Reparaturen.

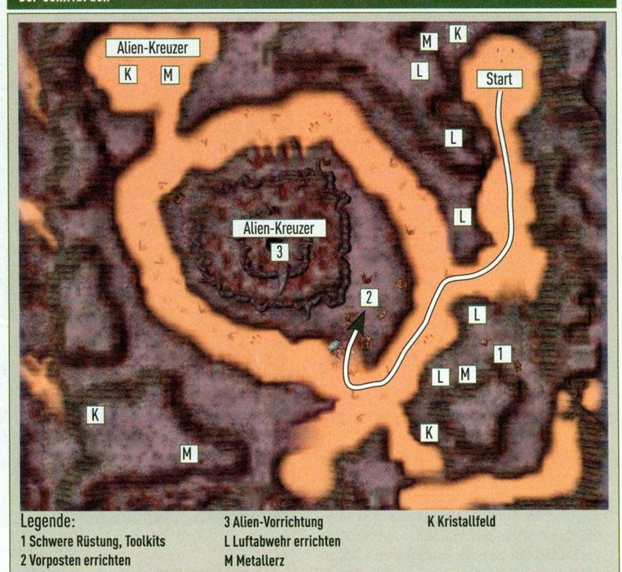
D. Die dicken Kreuzer sind das Hauptproblem in der Mission. Errichten Sie daher kurz vor der Alien-Vorrichtung eine Verteidigung mit mindestens vier Luftabwehrtürmen, nachdem Sie die dortigen Nester zerstört haben. Den Kreuzer nun rauslocken und durch die Türme erledigen. Zunächst noch den kompletten Technologiebaum erforschen, dann erst das Missionsziel zerstören – auf diese Weise haben Sie es in der Folgemission erheblich leichter.

Lost Souls – Knackpunkte

A. Mit der richtigen Taktik ist diese Mission gar nicht so schwer. Nachdem Major Falkner mit den Schmugglern gesprochen hat, ziehen Sie die gesamte Truppe in den Canyon vor der ED-Basis. Sofort nach der Zwischensequenz dort einen Vorposten errichten. Dabei ist Rohstoffmanagement gefragt: Sobald vor Ort ein Kraftwerk und ein Haupt-Verteidigungsturm stehen, errichten Sie im Süden bei den Schmugglern ein Kraftwerk und eine Raffinerie mit einer zusätzlichen Landezone. So bringen Sie den Rohstoffabbau in Gang. Vier Termiten genügen (drei für Metall- und eine für Erzgewinnung).

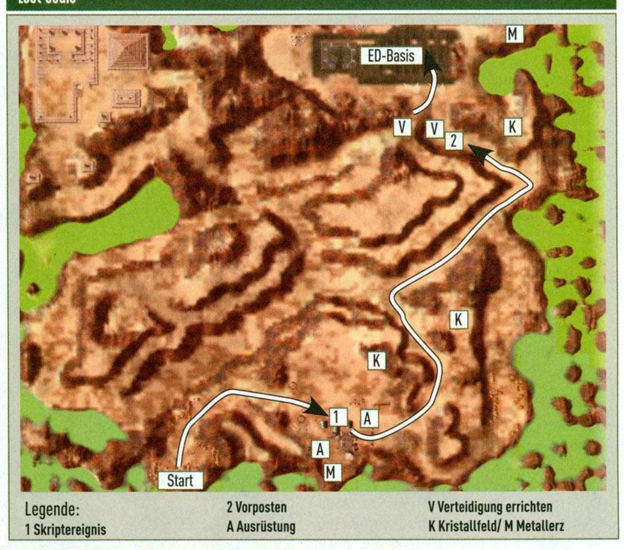
B. Bauen Sie die Verteidigung am Vorposten so aus, dass die ED nicht mehr durchkommt. Je nachdem, ob der Gegner vermehrt Chemie- oder Energiewaffen nutzt,

Der Schiffbruch



Legende:
1 Schwere Rüstung, Toolkits
2 Vorposten errichten
3 Alien-Vorrichtung
L Luftabwehr errichten
M Metallerz
K Kristallfeld

Lost Souls



Legende:
1 Skriptereignis
2 Vorposten
A Ausrüstung
V Verteidigung errichten
K Kristallfeld/ M Metallerz



Selbst der enge Canyon vor der ED-Basis genügt der UCS, um dort ein Angriffslager zu errichten.





F

passen Sie die Panzerungen Ihrer Vehikel entsprechend an.

C. Für den Angriff reicht eine Sechserstaffel Condor-Bomber aus. Das Ziel ist das Koloniezentrum der ED. Zuvor müssen Sie noch die Abwehrtürme erledigen, um in Reichweite zu kommen. Sobald das Zielgebäude zerstört worden ist, haben Sie die Mission gewonnen.

Der verborgene Stern – Knackpunkte

A. Lassen Sie sich Zeit und klären Sie zunächst die Karte auf. So schaffen Sie sich auch die verteilten Aliengrüppchen vom Hals. Lediglich den kleinen Alien-Stützpunkt im Norden lassen Sie in Ruhe.

B. Es ist gar nicht nötig, eine Basis zu errichten, um das ED-Lager zu zerstören. Wer vorsichtig agiert, schafft das locker mit den Starteinheiten. Lassen Sie aber wenigstens ein Gebäude übrig, um das nachfolgende „Alien-Skript" nicht verfrüht auszulösen.

C. Ihre Einheiten marschieren an der ED-Basis (Transmitter) vorbei, um sich, wie auf der Karte gezeigt, im Nordwesten niederzulassen. So sind Sie gleich nahe am Zielpunkt der Mission. Schürfen Sie nun die Rohstoffe und rüsten Sie ein Heer auf. Eine Truppenstärke von 150 ist dabei ausreichend. Säubern Sie nun die Karte von den starken Oryctian-Einheiten im westlichen Teil und errichten Sie an den Zugängen zum Transmitter und der Energiequelle starke Abwehrbatterien. Jetzt wird es Zeit, die Reste der ED-Basis zu zerstören.

D. Per Skript starten mehrere heftige Alien-Angriffe, setzen Sie Drohnen ein, um die Abwehranlagen in Schuss zu halten. Da die Aliens kaum Luftabwehreinheiten einsetzen, machen sich starke Condor-Flieger der UCS bezahlt.

Eden – Knackpunkte

A. Nach der Zwischensequenz an der verlassenen LC-Basis ziehen Sie sich sofort zum Startpunkt zurück und errichten dort ein Lager. In dem Durchlass nach Norden unbedingt ein massives Verteidigungsbollwerk aus Türmen erstellen, um die Angriffswellen abzufangen. Locken Sie nun die Aliens zu dieser Verteidigung hin.

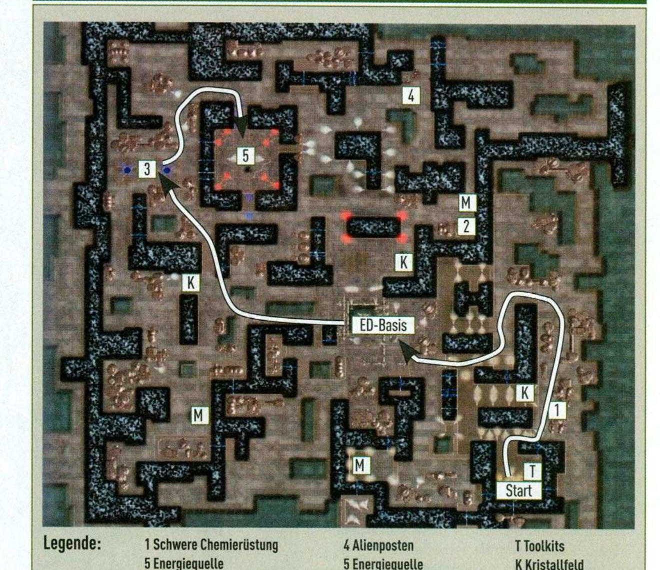
B. Sobald der Weg frei ist, im Nordosten, kurz vor der feindlichen Basis, einen Außenposten errichten. Hier sind Luftabwehrtürme nötig, da an dieser Stelle Alien-Kreuzer postiert sind. Locken Sie die riesigen Schiffe zu Ihrer Luftabwehr hin. Danach haben Sie leichtes Spiel, das Nest zu zerstören.

C. Bevor Sie den zweiten Stützpunkt der Aliens angreifen, erforschen Sie zuerst den kompletten Technologiebaum. Gesellen Sie Luftabwehr zu Ihrem Angriffstrupp, um den schweren Kreuzer zu erledigen, der die Alien-Basis bewacht.

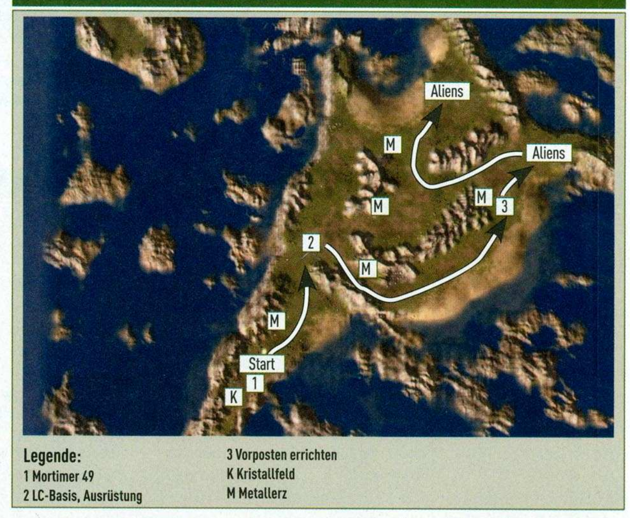
Das wahre Eden – Knackpunkte

A. Sie bauen nicht sofort Ihre Basis auf, sondern klären die Karte bis zum Lager von Van Troff auf. Ihre Starteinheiten sollten genügend Reichweite haben, um die Alien-Strukturen zerstören zu können. Danach beginnt Ihr Aufbau des Lagers. Nun ist das

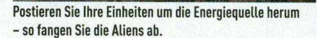
Der verborgene Stern



Eden







Postieren Sie Ihre Einheiten um die Energiequelle herum – so fangen Sie die Aliens ab.



Nur mit massiver Luftabwehr bekommen Sie die mächtigen Alien-Kreuzer klein.

Skript für Van Troff aktiviert – dessen infizierte Truppen sofort nach der Zwischensequenz angreifen. Sind die Truppen erledigt, richten Sie sich dort ein.

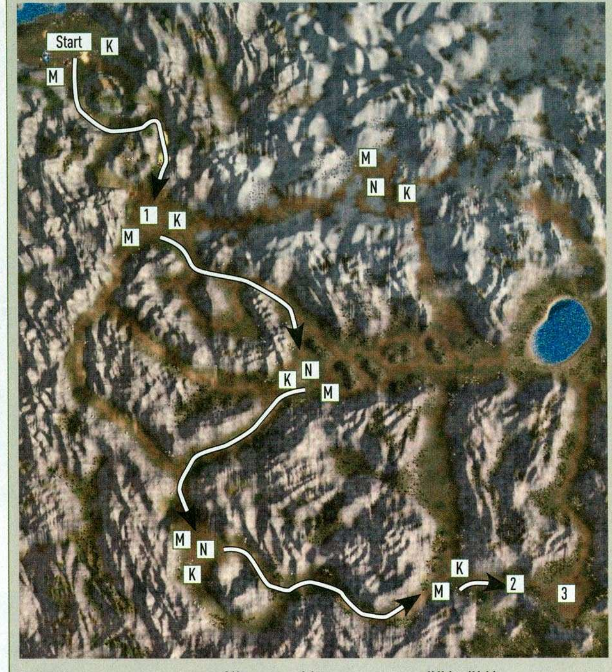
B. Rechnen Sie mit schweren Alien-Einheiten, Fliegern und Kreuzern. Daher sollte die Abwehr entsprechende Kontereinheiten besitzen. Setzen Sie auf Raketen und Plasmabewaffnung. Alle Zugänge zum Lager unbedingt gut gesichert lassen.

C. Erkunden Sie in den Pausen zwischen den Angriffswellen der Aliens mit Lion- und Scorpion-Panzern die Canyons, um möglichst schnell die Nester aus dem Weg zu räumen. Da einige Strukturen der Außerirdischen Raketen abwehren, setzen Sie Plasmawaffen ein.

D. Arbeiten Sie sich weiter nach Südwesten vor und sichern Sie sich die Rohstoffquellen. Es macht Sinn, die Abbaugebiete durch Turmbatterien zu schützen.

E. Der letzte Schlag gegen die Hauptbasis erfordert einige Vorbereitung, da dort die Schlachtschiffe stationiert sind. Errichten Sie einen Vorposten, kurz vor dem Tal mit den Außerirdischen (siehe Karte). Nach Osten hin platzieren Sie Luftabwehrbatterien. Sie spielen ein wenig Katz und Maus, da die Schlachtschiffe sich nicht ganz rauslocken lassen, Raketenangriffe verpuffen in der Alien-Abwehr. Setzen Sie hauptsächlich Chaingun-Einheiten ein, um die Schiffe zu schädigen. Mit 20 bis 30 Scarab-Fliegern picken Sie sich beispielsweise ein Schlachtschiff heraus und locken es in Reichweite der Abwehrbatterien. Währenddessen lassen Sie Ihre dicken Mechs Abwehrgebäude angreifen. So zermürben Sie die Verteidigung der Außerirdischen. Die Mission endet, sobald das letzte Aliengebäude zerstört ist. STEFAN WEISS

Das wahre Eden



Legende:
1 Van Troff, Plasmagranatwerfer, verbesserte Rüstung
2 Vorposten errichten
3 Alien-Basis
N Alien-Nest
K Kristallfeld
M Metallerz

Die effektivsten Einheiten der United Civilized States für die Kampagne

Mission	Chassis/Einheit	Panzerung	Antrieb	Bewaffnung	Extras	Effektiv gegen
2	Spider	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatwerfer MK III	Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Plasmagranatwerfer MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Gebäude, stehende Fahrzeuge
2	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Infanterie, Lufteinheiten
2/4	Kazuar	Reflexion MK III	Standard-Antrieb	Röntgenblaster	Spiegelschild-Generator, Robofix	Fahrer, Infanterie
3/4/5	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmablaster MK II/Schwere Raketen MK II	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, ED-Panzer
3/4/7	Kazuar	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II/III	Luftabwehr-Raketenwerfer MK II/III	Spiegelschild-Generator, Robofix	Flugeinheiten
4/5	Condor	Reflexion MK III	Power-Antrieb MK II	Plasmakanone oder „Mayhem"-Raketenwerfer	Erweiterter Spiegelschild-Generator	Gebäude
5/6/7	Scorpion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmakanone	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, Bodeneinheiten
5/6/7	Lion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	2x Raketen MK II/III	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten
6/7	Jaguar	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK II/III	Plasmablaster MK III/Plasmagranatwerfer MK IIII	2x Erweiterter Schild MK III	Alien-Einheiten, Alien-Strukturen
7	Scarab	Anti-Chemie MK III/Reflexionspanzerung MK III	Power-Antrieb MK III	Chaingun MK III	Spiegelschild-Generator	Flugeinheiten
7	Lion	Anti-Chemie MK III	Power-Antrieb MK III	2x Plasmablaster MK III	Erweiterter Spiegelschild-Generator, Robofix	Alien-Strukturen, Bodeneinheiten

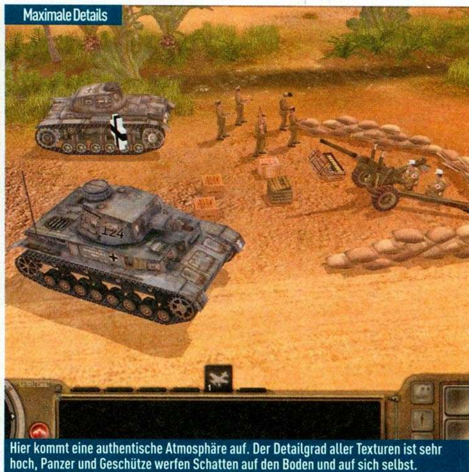
Panzers – Phase 2

Bereits mit einem Mittelklasse-PC rollt Ihr Kampfgerät bei CODENAME: PANZERS – PHASE 2 ruckelfrei und mit allen Details durch die Wüste.



Minimale Details

Die Minimaloptik ist wenig spektakulär. Die Texturen für Terrain, Vegetation, Panzer, Objekte sowie weiteres Kampfgerät sind schlicht, alle Schatten fehlen.



Maximale Details

Hier kommt eine authentische Atmosphäre auf. Der Detailgrad aller Texturen ist sehr hoch, Panzer und Geschütze werfen Schatten auf den Boden und auf sich selbst.

TUNING

UM *CODENAME: PANZERS – PHASE 2* IN 1.024x768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die „Farbtiefe" auf „32 Bit" stellen
- ☐ Bei „Schatten" die Option „keine" anwählen
- ☐ Die „Texturdetails" auf „niedrig" setzen
- ☐ Den „trilinearen" Texturfilter einstellen

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ „VSync" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" auf „normal" stellen
- ☐ Bei „Texturendetails" den Wert „hoch" wählen.

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON X800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ „Anti-Aliasing" auf „4x" stellen
- ☐ Beim „Texturfilter" „anisotropic" auswählen



Das Grafik-Optionsmenü von *Codename: Panzers – Phase 2*

1 Auflösung: Die Höhe der Bildschirmauflösung beeinflusst die Gesamtleistung. Mit einer Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 GT können Sie 1.024x768 einstellen.

2 Farbtiefe: Texturen mit einer 16-Bit-Farbtiefe sehen alles andere als schön aus. Daher auch mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger immer mit 32-Bit spielen.

3 Wiederholrate: Hier stellen Sie die Bildwiederholfrequenz ein, bei der Ihr Monitor mit der unter Punkt 1 angewählten Bildschirmauflösung ein flimmerfreies Bild liefert.

4 Anti-aliasing: Die Kantenglättung sorgt mit verringertem Kantenflimmern zwar für eine bessere Optik, kostet aber Grafikleistung. Erst eine Radeon 9800 XT/X800 oder Geforce 6800 ist ausreichen leistungsstark für „2x" oder „4x".

5 VSync: Die Vertikale Synchronisation hat keinen Einfluss auf die Leistung und sollte immer angeschaltet bleiben. Ohne VSync kann es zu Zeilensprüngen kommen, wenn die Fps-Rate (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) höher als die Bildfrequenz des Monitors ist.

6 Schatten: Je detaillierter die Schattendarstellung, desto mehr hat Ihre Grafikkarte zu bewältigen. Ab Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600/FX 5950 können Sie die Option „Eigenschatten" auswählen.

7 Texturdetail: Bestimmt die Qualität aller Texturen. Bei schwacher Grafikkarte (Geforce 6200, FX 5200 Ultra) „niedrig" nehmen.

8 Texturfilterung: Für die Einstellung „anisotropic", die auch entfernte Texturen noch scharf darstellt, benötigen Sie eine Radeon 9800 XT/X800 oder Geforce 6800.

Area 51

Bereits mit einem 2.000-Megahertz-Prozessor und einer Geforce FX 5900 XT machen Sie und Ihr Sondereinsatzkommando bei AREA 51 den aggressiven Aliens den Garaus.

TUNING

UM *AREA 51* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS SPIELEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Option „Höhere Grafiklösung" deaktivieren

MIT 2.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO/GEFORCE FX 5950 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Option „Höhere Grafiklösung" einschalten
- ☐ 2x Anti-Aliasing im Treibermenü der Grafikkarte einstellen
- ☐ Im selben Menü einen vierfachen anisotropen Texturfilter auswählen



Maximale Details

Mit Ausnahme der höher aufgelösten Texturen bietet die PC-Version von Area 51 dieselbe Optik wie das Konsolen-Pendant.



Minimale Details

Ohne Texturen mit einer hohen Auflösung sieht Area 51 noch passabel aus und ist vor allem mit Low-End-Hardware spielbar.

Das Menü: Video-Einstellung

1 Auflösung: Die Höhe der Bildschirmauflösung hat einen beträchtlichen Einfluss auf die Leistung. Mit einer Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab einer Geforce FX 5900 XT/Radeon 9600 XT können Sie 1.024x768 einstellen.

2 Höhere Grafiklösung: Ist diese Option angeschaltet, sind alle Texturen mit einer höheren Auflösung dargestellt. Das kostet Grafikleistung. Deshalb sollten Spieler mit einem schwachen Pixeltriebwerk (etwa Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra) diesen Grundzug zugunsten einer besseren Fps-Rate (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) deaktivieren.



Falcon 4.0

Ob Hobbypilot oder virtuelles Flieger-Ass: Ohne ausreichend Prozessor-Power mutiert Ihr F-18-Kampfjet bei FALCON 4.0: ALLIED FORCE zum flügellahmen Flugobjekt.

TUNING

UM *FALCON 4.0: ALLIED FORCE* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 2.000 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „Landscape Texture" und „Landscape Detail" den Wert „2" beziehungsweise „3" einstellen
- ☐ Die „Object Details" auf „3" reduzieren
- ☐ Die „Special Effects" auf „2" stellen
- ☐ Unter „Canopy Cues" die Option „none" anwählen

MIT 3.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Maximale Details



Die Landschaft hat einen hohen Detailgrad, die Wolken wirken plastisch und die Spezialeffekte einigermaßen realistisch.



Minimale Details

Bei der Minimaloptik lassen sich keine Details am Boden ausmachen, die Wolken und die Spezialeffekte sehen schlicht aus.

Das „Graphics Set-up"-Menü:

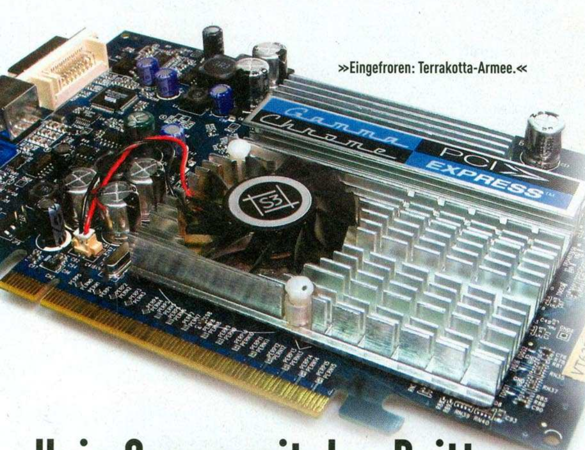
1 Landscape Texture: Hier legen Sie die Qualität der Landschaftstexturen fest. Spieler mit einer schwachen Grafikkarte wählen einen niedrigen Wert.

2 Landscape Detail: Bestimmt den Detailgrad der Landschaft. Bei schwacher CPU reduzieren.

3 Object Detail: Je detaillierter die Objekte sind, umso mehr CPU-Leistung ist erforderlich. Erst ab 2.800 Megahertz sollten Sie die Stufe „7" auswählen.

4 Special Effects: Für die Berechnung der Spezialeffekte ist Ihr Prozessor verantwortlich. Taktet der mit weniger als 2.800 Megahertz, verringern Sie den Zahlenwert.





»Eingefroren: Terrakotta-Armee.«

Kein Spass mit den Dritten

Nicht nur Ati und Nvidia bauen flotte Grafikchips. S3 will mit der GAMMACHROME S18 NITRO eine echte Alternative anbieten.

Grafik | Eine Vorabplatine der *Gammachrome S18 Nitro* schaffte es zum Kurztest. Dabei handelt es sich um die erste Grafikkarte von S3 für das PCI-Express-Steckformat. Mit einem Preis von 110 Euro visiert der Hersteller das Mittelklasse-Segment an. Dementsprechend verfügt der Grafikchip über vier Pixel- sowie vier Vertex-Shader-Einheiten und beherrscht das Shader-Modell 2.0. Zum Vergleich: High-End-Varianten wie die *Geforce 6800 Ultra* oder die *Radeon X850 XT-PE* greifen auf 16 Pixel-Shader-Einheiten zurück. Der Chiptakt beträgt 450 Megahertz. Der 256 Megabyte große Grafikspeicher taktet mit 450 Megahertz DDR und ist mit 128 Bit angebunden. Bei *Need for Speed Underground 2* ist die *S18 Nitro* jedoch nur halb so schnell wie eine *Geforce 6600* für 110 Euro (1.024x768, 2xAA/4:1AF). Der aktuelle Treiber erlaubt bei Direct3D 4x Kantenglättung, unter OpenGL ist noch kein Anti-Aliasing möglich. Die Stärke der *S18 Nitro* liegt in der Video-Dekodierung. Wenn Sie ein HD-Video umwandeln, ist die CPU-Last relativ gering. (DM)

Info: www.s3graphics.com

Bit for Fun

Intel und AMD statten nach ihren Top-Modellen nun auch die Spar-CPUs SEMPRON und CELERON mit 64 Bit aus.

CPU | Angeblich stellt AMD noch in diesem Monat die ersten *Sempron*-Prozessoren mit 64-Bit-Unterstützung vor. Bisher berechnet die Spar-Variante nur 32-Bit-Anwendungen. Die Modelle *2600+*, *2800+*, *3000+*, *3100+* und *3300+* sollen im E6-Stepping allerdings neben 64 Bit sogar den Befehlssatz SSE3 beherrschen. Man verkauft alle fünf Prozessoren für den überholten Sockel 754. Wann und ob es 64-Bit-*Semprons* für den aktuellen Sockel 939 gibt, ist noch ungewiss. Intel verkauft seine Billig-Prozessoren mit 64-Bit-Unterstützung hingegen gleich für den frischen Sockel 775. Den Anfang macht der *Celeron D 351* mit 3,2 Gigahertz, 533 Megahertz Frontside-Bus und 256 Kilobyte L2-Cache für 127 US-Dollar. Später folgen die Modelle *346*, *341*, *336*, *331* und *326* mit niedrigeren Taktraten. Ebenfalls neu ist der *Celeron D 350* mit 3,2 Gigahertz für 73 US-Dollar. Im Gegensatz zur *351*-Variante fehlt hier Intels 64-Bit-Technik EM64T. (DM)

Info: www.amd.de | www.intel.de

»In Bagdad gefunden: Massenvernichtungswaffeln.«



GEWINNSPIEL

Motivier dich!

PC ACTION und Compad verlosen Mauspads im Wert von 600 Euro.

Compad hat alle PC ACTION-Leser lieb! Daher verlosen die Mauspad-Profis gleich 50 Maxxpads mit hübschem *Half-Life 2*-Motiv. Die 235 x 295 Millimeter große Mausunterlage ist ebenso flach wie rutschfest und erfreut Action-Spieler mit hervorragenden Gleiteigenschaften.

Wie heißt der Held aus *Half-Life 2*?

a) Gordon Freeman
b) Guybrush Threepwood
c) Duke Nukem

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 30.





»Dresden? Oder Dresden nicht?«

Buntes Treibern

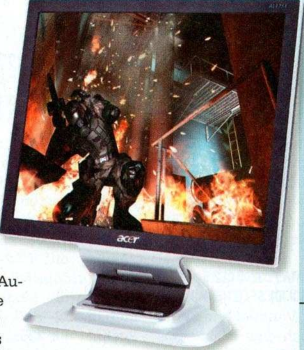
Mit einem neuen Treiber läuft sogar die „kleine" GEFORCE 6600 im SLI-Modus.

Grafik | Dank der neuen Treiberversion Forceware 77.72 lässt sich die Standard-Variante der *Geforce 6600* im Parallel-Modus betreiben. Bisher funktionierte SLI nur mit der *6600 GT* sowie der *6800*-Serie. Da bei *6600*-Modellen der SLI-Connector fehlt, lassen sich die beiden Karten nicht mit einer Brücke verbinden. Wie sich das auf die Leistung auswirkt, ist noch nicht bekannt. *Geforce 6600*-Karten für PCI-Express kosten 100 bis 130 Euro und bieten damit ein ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis. Den aktuellen Treiber finden Sie auf unserer Heft-DVD. (DM)

Info: www.nvidia.de

Geile Darsteller

Nix Porno! Acer bringt TFT-MONITORE mit sehr niedriger Schaltzeit.


»Schick: Locher mit Bilderrahmen.«

Monitor | Die TFTs *AL1951m* (19 Zoll) und *AL1751m* (17 Zoll) erreichen im Grau-zu-Grau-Test eine sehr niedrige Reaktionszeit von acht Millisekunden. Die beiden Flachbildschirme sind ab sofort für 300 bis 430 Euro erhältlich. Anfang August erscheinen die noch fixeren Modelle *AL1951Bs* (19 Zoll) und *AL1751Bs* (17 Zoll) mit einer Schaltgeschwindigkeit von sechs Millisekunden. Zudem verfügen die beiden Varianten über die Crystalbrite-Technologie. Damit ist das Bild brillanter, aber nach unseren Erfahrungen spiegelt der Bildschirm stärker als herkömmliche LCDs. (MA)

Info: www.acer.de


»Der schwarze Ritter schlief in der Schrottpresse ein.«

Geh Häusle bauen!

Mit den MINI-GEHÄUSEN von Aopen und Shuttle nutzen sie sogar Zweikern-CPUs.

Mini-PC | Das neue Shuttle-Gehäuse *SD31P* unterstützt dank Intels *945G*-Chipsatz den Doppelkern-Pentium für den Sockel 775. Der Mainboard-Chip beherrscht zudem den SATA-2-Standard und verfügt über Onboard-Grafik (*GMA 950*). Ein entkoppelter 92-Millimeter-Lüfter soll den Prozessor besonders leise kühlen. Der Preis liegt bei rund 480 Euro. Aopens *EZ482* für rund 340 Euro eignet sich hingegen für AMDs Dualcore-CPU *Athlon 64 X2*. Der Chipsatz *RS482* von Ati hält einen PCI-Express-Grafikkarten-Slot sowie SATA-Anschlüsse und einen Gigabit-LAN-Port bereit. (DM)

Info: www.shuttle.de | www.aopen.de

LIES MICH!

ATI: NEUER TOP-GRAFIKCHIP KOMMT SPÄTER



Grafik | Ein Hinweis im aktuellen Geschäftsbericht von Ati bestätigt, dass die Firma den nächsten Hochleistungs-Grafikchip R520 später als erwartet vorstellt. Eventuell wollen die Kanadier (genau wie Nvidia beim Konkurrenz-Modell Geforce 7800 GTX) den Chip erst zur tatsächlichen Verfügbarkeit präsentieren. (DM)

Info: www.ati.de

KEINE KARTEN MIT ZWEI GEFORCE-6800-CHIPS VON ASUS



Grafik | Bereits auf der Cebit zeigte Asus das Vorab-Modell einer Karte mit zwei Geforce-6800-Ultra-Chips. Durch den immensen Preis entschied sich der Hersteller jedoch später für eine Doppel-6800-GT. Mittlerweile wurde auch dieser Plan verworfen. Asus konzentriert sich nun auf eine Karte mit zwei GPUs der brandneuen Geforce-7800-Serie. (DM)

Info: www.asuscom.de

AMDS PROZESSORPLÄNE



CPU | Bei der jährlichen Analystenkonferenz hat AMD die Pläne für zukünftige Prozessoren konkretisiert: Demnach soll in zwei Jahren ein neuer Chip mit mehreren Kernen und größeren Caches auf den Markt kommen, der mit DDR3-Speicher arbeitet. Entsprechende PCs würden mit PCI-Express-Verbindungen der zweiten Generation ausgestattet. Für das kommende Jahr plant AMD Prozessoren, die DDR2-Speicher sowie die umstrittene Sicherheitstechnik TPM unterstützen. (CG)

Info: www.amd.de

DREIMAL GEFORCE 7800 GTX VON GAINWARD

»Widerlich: Raucherzunge.«

Grafik | Neben einer Standard-Variante der Geforce 7800 GTX plant Gainward eine Golden-Sample-Edition mit höheren Taktraten. Zudem will der Hersteller eine wassergekühlte Geforce 7800 GTX anbieten. Die gewöhnliche Version mit Referenz-Kühlung und Standard-Takt soll anfangs rund 550 Euro kosten. (DM)

Info: www.gainward.de

NVIDIA: GRAFIKTREIBER FÜR DUALCORE-CPUS

Grafik | Nvidia kündigt Grafikkarten-Treiber an, die von Dualcore-CPUs profitieren und so eine fünf bis 30 Prozent höhere Leistung bieten sollen. Bis zur Veröffentlichung der Treiber kann es allerdings noch mehrere Monate dauern. (DM)

Info: www.nvidia.de



»Ausverkauft: Konzert der Chipsy Kings.«

Riegelwerk

Damit das klar ist!

DDR400 und DDR2-667
Aktueller Standard für DDR1 und DDR2. DDR400 ist mit 200 Megahertz getaktet, DDR2-667 mit 333.

SINGLE- und DOUBLE-SIDED
Double-sided Module sind beidseitig mit Speicherchips bestückt. Single-sided Module nur auf einer Seite.

SPEICHER-LATENZEN
Diverse Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen.

SPD-ROM
Kleiner Dauerspeicher, der die Latenzen enthält, welche der Hersteller für das Modul empfiehlt.

512- oder besser gleich 1.024-Megabyte-Module kaufen? DDR1 oder DDR2? Diese Fragen stellen sich viele Aufrüstwillige. PC ACTION hat für Sie 21 neue MARKENMODULE unter die Lupe genommen.

Wir haben aktuelle DDR1- und DDR2-Markenmodule getestet. So genannter No-Name-Speicher blieb bei den Tests außen vor, da die Qualität stark schwankt und solche Module oft für Abstürze verantwortlich sind. Unsere Tests haben gezeigt, dass auch Markenmodule Probleme bereiten können. Besonders doppelseitige Speicherriegel sorgen für Ärger, wenn mehr als zwei Exemplare in Athlon-64-PCs eingesetzt sind. Dazu haben wir Probleme mit so genannten BH5-Modulen (spezielle Speicherchips) festgestellt. Im Test sind Modelle von Twinmos und OC-Wear davon betroffen. Stellt man die Speicherlatenz „CAS Latency" manuell auf den Wert „3" ein, funktionieren die Module nicht mehr. Mit CL2 oder CL2,5 arbeiten die Speicherriegel jedoch hervorragend.

DDR400: A-DATA VITESTA PC4000: GUTER SPEICHER

A-Data hat mit der feuerroten Vitesta-Serie guten Tuning-Speicher auf den Markt gebracht. Die Module laufen mit CL2-3-3-6 bei DDR400 tadellos. Auf dem Nforce4-SLI-System lässt sich das RAM bis zu akzeptablen 235 Megahertz übertakten, auf dem i875P-Rechner bis 265!

DDR400: A-DATA PC3200 CL2.5 DUALPACK: SOLIDE SPEICHERMODULE

Neben der Vitesta-Serie bietet A-Data noch eine Einsteigerserie an. 90 Euro kosten zwei 512-Megabyte-Module. Beim Latenz-Tuning funktionieren die A-Data-Riegel noch mit CL2,5-3-3-7 bei DDR400 problemlos. Der Übertaktungsspielraum ist mit 210 (NF4 SLI) und 205 Megahertz (i875P) sehr gering bemessen.

DDR400: KINGSTON KVR400X64-C3AK2/1G: ALLROUNDER

Kingstons Einsteiger-RAM kostet 150 Euro und bietet auf unserem AMD-PC ein Übertaktungspotenzial von guten 225 Megahertz. Auf unserem Intel-Referenzsystem sind mit 230 sogar fünf Megahertz mehr drin. Auf beiden PCs läuft der Speicher mit Latenzen von CL2-3-3-6 stabil.

DDR400: BUFFALO MS4002-512MBX2KIT: GUT UND GÜNSTIG

Buffalos DDR400-Module bieten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ein Modulpärchen kostet nur etwa 90 Euro. Die Speicherlatenzen lassen sich bei DDR400 problemlos auf CL2-3-3-6 stellen. Auf dem NF4SLI-System arbeiten die Module mit 220 Megahertz, auf dem i875P-Rechner mit 225.

DDR400: CORSAIR CMXP512-3200XL: RAM MIT EXTRAS

Die 5,5 Zentimeter hohen Corsair-Module sind mit LED-Leisten ausgestattet, die Taktfrequenz, Spannung und RAM-Temperatur anzeigen. Das Übertaktungspotenzial liegt bei mäßigen 225 (Nforce4 SLI) und guten 260 Megahertz (i875P). Im DDR400-Betrieb lassen sich die Module problemlos mit scharfen Latenzen von CL2-2-2-5 betreiben.

DDR550: CORSAIR TWINX1024-4400C25: TEURER HOCHLEISTUNGS-SPEICHER

Corsair bietet zudem neues Übertaktungs-RAM. Die Module lassen sich bis 240 Megahertz (NF4 SLI) und 255 (i875P) übertakten, ein gutes Ergebnis. Mit Latenzen von CL2-2-2-5 arbeiten die *TWINX1024-4400C25*-Riegel bei DDR400 fehlerfrei.

DDR400: G.SKILL F1-3200PHU2-1GBZX: DURCHSCHNITTLICHES RAM

Die DDR400-Module von G.Skill funktionieren sogar mit CL2-3-3-6 einwandfrei, ein gutes Resultat. Bei den Übertaktungs-Tests erreicht das Speicherpärchen nur mäßige Werte von jeweils 215 Megahertz (NF4 SLI und i875P).

DDR400: MDT M512-400-8: GUT FÜR ATHLON-64-PCS

Diese einseitigen DDR400-Module eignen sich besonders gut für Athlon-64-Systeme, wenn mehr als ein Modul pro Speicherkanal betrieben werden soll. Die Übertaktungsspanne ist mit 215 Megahertz (NF4 SLI und i875P) unteres Mittelmaß. In den Latenz-Tuning-Tests zeigt das Modulpärchen mit Latenzen von CL2-3-3-6 gute Leistung.

DDR400: OC-WEAR PC3200 WB BH5 SERIES: SCHNELLES RAM

Der Webshop OC-Wear hat erneut günstige High-End-Module herstellen lassen. Die Teile haben zwar mit 215

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:

Corsair CM2X512A-5400UL



Corsair veröffentlicht mit dem CM2X512A-5400UL endlich Low-Latency-DDR2-Speicher.

Corsair und Nvidia haben gemeinschaftlich an einer Low-Latency-Lösung für DDR2 gearbeitet und dabei sind die Nforce4 SLI Intel Edition und das Speichermodul *CM2X512A-5400UL* herausgekommen. Mit dem genannten Chipsatz sollen endlich Speicherlatenzen möglich sein, wie man sie von DDR1 her kennt. Da für das vorliegende MSI P4N Diamond (NF4 SLI IE) jedoch nur ein nicht völlig ausgereiftes Beta-BIOS zur Verfügung steht, arbeiten die Module noch nicht mit den angepeilten Latenzen von CL3-2-2-8. Auf unserem Testsystem sind immerhin CL4-3-3-12 möglich. Auf dem 925XE-Referenzsystem sind die Module dagegen schon problemlos mit CL3-3-3-11 zu betreiben. Die für einen

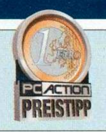


Corsair und Nvidia veröffentlichen DDR2-Speicher mit kurzen Latenzzeiten.

Takt von 338 Megahertz (DDR2-675) vorgesehenen Corsair-Module arbeiten zudem mit bis zu 390 (NF4 SLI IE) und 410 Megahertz (925XE) ohne Fehler. Der Kaufpreis des Modulpärchens (2x 512 Megabyte) ist mit 320 Euro gesalzen. (OH)

GESAMT: 86 %	Weitere Infos in der Testtabelle auf Seite 155.
Preis: € 320,- Preis-Leistg.: Befriedig.	

Kingston KVR400-X64C3A/512



Kingston hat mit dem KVR400-X64C3A/512 günstigen DDR400-Speicher auf der Pfanne.

Kingston hat eine Version des *KVR400-X64C3A/512*-Speichers als single-sided Module herausgebracht. Die nur einseitig mit Speicherchips bestückten Teile eignen sich besonders gut für Athlon-64-Systeme. Die *KVR400-X64C3A/512*-Riegel gibt es auch als doppelseitige Version. Fragen Sie deshalb vorher beim Händler nach, um welche Sorte es sich genau handelt. Die Kingston-Module lassen sich mit relativ scharfen Latenzen von CL2-3-3-6 betreiben, was die Leistung des PCs um ein bis zwei Prozent verbessert. Laut Hersteller sind bei DDR400 eigentlich nur CL3-3-3-8 vorgesehen. Das Übertaktungspotenzial ist jedoch mit 215 Megahertz (Nforce4 SLI und i875P) vergleichsweise



Die einseitige Version eignet sich gut zum RAM-Aufrüsten von Athlon-64-PCs.

gering. Übertaktungsprofis sollten hiervon die Finger lassen. Besonders attraktiv ist der Kaufpreis von nur 100 Euro (für zwei 512-Megabyte-Module). Kingstons einseitige *KVR400X64C3A/512*-Module sind besonders gut zum Aufrüsten geeignet. (OH)

GESAMT: 80 %	Weitere Infos in der Testtabelle auf Seite 154.
Preis: € 100,- Preis-Leistg.: Sehr gut	

Megahertz (Nforce4 SLI und i875P) nur ein geringes Übertaktungspotenzial, sind bei DDR400 jedoch mit kurzen Latenzen von CL2-2-2-5 zu betreiben. Mit CL3 laufen die Module aber nicht an.

DDR625: OCZ PC5000 EL PLATINUM DFI NF4 SPECIAL: HIGH-END-OC-RAM

OCZ hat DDR625-Speicher für die in Übertaktungs-Kreisen beliebten Nforce4-Mainboards von DFI veröffentlicht. Auf dem DFI-SLI-Mainboard reicht die Leistung dieses Speichers auch fast an die beworbenen 313 Megahertz heran. Auf unseren mit Asus-Mainboards ausgestatteten Testsystemen erreichen die Module nur 230 (NF4 SLI) und 250 Megahertz (i875P). Die OCZ-Module arbeiten noch mit CL2-2-2-5 fehlerlos.

DDR400: OCZ PC3200 VALUE (WINBOND EDITION): EINSTEIGER-RAM

OCZ versucht mit der Value-Serie, Anteile auf dem Einsteigermarkt zu gewinnen. Die Speicherriegel arbeiten bei DDR400 zuverlässig mit CL2-3-3-6. Übertaktungspotenzial bieten die Riegel keines. Für Übertakter also ungeeignet.

DDR400: PATRIOT MEMORY PDC1G3200: SOLIDES ALLROUND-RAM

Der auf dem europäischen Markt noch recht unbekannte Speicherhersteller Patriot Memory will mit dem *PDC1G3200* den hiesigen Markt erobern. Die Module erreichen sowohl auf dem Nforce4-SLI- als auch dem i875P-PC eine Taktfrequenz von 235 Megahertz. Beim Latenz-Tuning laufen die Riegel auch mit CL2-2-2-5 stabil.

DDR400 CL3: TRANSCEND DDR400: GÜNSTIGE MODULE

Transcends *DDR400*-RAM ist mit einem Kaufpreis von 100 Euro für ein 512-Megabyte-Modulpärchen relativ günstig. Allerdings arbeiten die Module auch nur mit Speicherlatenzen von CL2,5-3-3-7 (bei DDR400) noch fehlerfrei. Das Übertaktungspotenzial fällt mit 220 (NF4 SLI) und 215 Megahertz (i875P) relativ gering aus.

DDR400: TWINMOS TWISTER BH5 SERIES: LICHT UND SCHATTEN

Twinmos verwendet genau wie OC-Wear BH5-Speicherchips auf den neuen Twister-Modulen. Die RAM-Riegel arbeiten zwar ebenfalls nicht mit einer CAS Latency von 3, dafür laufen sie mit CL2-2-2-5 unter DDR400 fehlerfrei. Bei den Übertaktungstests erzielen die Module sowohl auf dem AMD- als auch dem Intel-System mit 215 Megahertz ein mäßiges Ergebnis.

TUNING Welches Modul erreicht welche Latenzen?

DDR1-SDRAM

Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI) – Arbeitsspeicher	CL3-4-4-8-1T	CL2,5-3-3-7-1T	CL2-3-3-6-1T	CL2-2-2-5-1T
Corsair CMXP512-3200XL	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
OC-Wear PC3200 WB BH5 Series	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
OCZ PC5000 EL Platinum DFI FF4 Special	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
Patriot Memory PDC1G3200	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
A-Data PC4000 Vitesta	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Buffalo MS4002-512MBX2KIT	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Corsair TWINX1024-4400C25	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
G.Skill F1-3200PHU2-1GBZX	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Kingston KVR400X64C3A/512	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
MDT M512-400-8	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
OCZ PC3200 Value (Winbond Ed.)	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Twinmos Speed Premium DDR400	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Twinmos Speed Premium DDR433	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
Twinmos Twister BH5 Series	Stabil	Stabil	Stabil	Absturz
A-Data PC3200 CL2.5 Dualpack	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz
Infineon HYS64D128320HU-5-B	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz
Samsung DDR400	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz
Transcend DDR-400	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz

DDR2-SDRAM

MSI P4N Diamond (Nforce4 SLI IE) – Arbeitsspeicher	CL4-4-4-12	CL3-4-4-12	CL3-3-3-11	CL3-2-2-8
Corsair CM2X512A-5400UL	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz
G.Skill F2-4200PHU2-1GBLA	Stabil	Stabil	Absturz	Absturz
Infineon HYS64T64000HU-3S-A	Stabil	Absturz	Absturz	Absturz
Kingston KHX6000D2/512*	Stabil	Absturz	Absturz	Absturz
Samsung M378T2953BG0*	Stabil	Absturz	Absturz	Absturz
Transcend TS128MLQ72V5J*	Stabil	Absturz	Absturz	Absturz

■ Stabil ■ Absturz

Auf dem Nforce4-SLI-IE-Mainboard sind optimale Latenzwerte nicht zu erreichen, weil das BIOS des P4N Diamond noch nicht vollkommen ausgereift ist.

*Referenzwert

DDR1-SDRAM

DDR1-RAM	CMXP512-3200XL	PDC1G3200	PC5000 EL Platinum DFI NF4	KVR400X64C3A/512	Vitesta PC4000	TWINX1024-4400C25	PC3200 Winbond BH5 Series
Hersteller	Corsair	Patriot Memory	OCZ	Kingston (PC Action Preistipp)	A-Data	Corsair	OC-Wear
Webseite	www.corsairmicro.com	www.patriotmem.com	www.oc-wear.de	www.kingston.de	www.overclockers.de	www.corsairmicro.com	www.oc-wear.de
Preis¹/Preis-Leistungs-Verh.	€ 250,-/befriedigend	€ 250,-/befriedigend	€ 230,-/befriedigend	€ 100,-/sehr gut	€ 190,-/befriedigend	€ 240,-/ausreichend	€ 180,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	72 %	70 %	67 %	57 %	57 %	67 %	52 %
Anzahl und Größe	2x 512 MByte	2x 512 MByt e	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte
Kühlkörper	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden
EIGENSCHAFTEN	60 %	54 %	47 %	87 %	54 %	54 %	60 %
Typ/Single-/Double-sided	DDR400/double	DDR400/double	DDR625/double	DDR400/single	DDR500/double	DDR550/double	DDR400/double
SPD-Latenzen AMD/Intel²	CL2-2-2-5/CL2-2-2-5	CL2,5-3-3-5/CL2,5-2-2-5	CL3-3-3-7/CL3-3-3-7	CL3-3-3-8/CL3-3-3-8	CL2,5-4-4-7/CL2,5-4-4-7	CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8	CL2,5-3-3-7/CL2,5-3-3-
Spannung laut Hersteller	72,75 Volt (DDR400)	2,6-2,7 Volt (DDR400)	2,85 Volt (DDR625)	2,6 Volt (DDR400)	2,8 Volt (DDR500)	2,75 Volt (DDR550)	2,8 Volt (DDR400)
LEISTUNG	94 %	94 %	96 %	86 %	93 %	90 %	92 %
PCA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spiele-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Latenz-Tuning AMD/Intel²	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut
Übertaktungspot. AMD/Intel²	Befriedigend/gut	Gut/befriedigend	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Gut/sehr gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend
FAZIT – GESAMT	83 %	81 %	80 %	80 %	78 %	78 %	78 %
	+ Sehr gutes Tuning-Potenzial + LED-Anzeige – Sehr teuer	+ Sehr stabil + Gutes Tuning-Potenzial – Sehr teuer	+ Sehr stabil + Gutes OC-Potenzial – Teuer	+ Sehr stabil + Single-sided Chips – Mäßiges OC-Potenz.	+ Sehr stabil + Gutes OC-Potenzial – Relativ teuer	+ Sehr stabil + Gutes OC-Potenzial – Sehr teuer	+ Gutes Tuning-Potenzial – Startet mit CL3 nicht – Relativ teuer

DDR433: TWINMOS SPEED PREMIUM DDR433: FÜR OC-EINSTEIGER

Die *Speed Premium*-Serie ist genau wie die *BH5*-Serie mit Winbond-BH5-Chips ausgestattet. Beim Latenz-Tuning erreichen die DDR433-Module auf DDR400-Niveau gute Latenzwerte von CL2-3-3-6. Beim Übertaktungstest ist bei 215 (NF4 SLI) und 225 Megahertz (i875P) aber das Ende der Fahnenstange erreicht.

DDR400: TWINMOS SPEED PREMIUM DDR400: GÜNSTIGE ALTERNATIVE

Die von uns getesteten DDR400-Module erreichen fast dieselben Werte wie ihre DDR433-Geschwister. Mit 220 Megahertz arbeiten die Riegel auf dem Nforce4-SLI-Mainboard fehlerfrei, auf dem i875P-PC reicht es für 230 Megahertz. Beim Latenz-Tuning sind CL2-3-3-6 möglich.

DDR400: SAMSUNG DDR400 1.024 MBYTE: SOLIDE 1-GBYTE-MODULE

Wenn Sie nach Speichermodulen mit einem Gigabyte Kapazität suchen, dann schauen Sie sich die Samsung-Module mal genauer an. Für nur 140 Euro pro Modul sind diese relativ günstig und bieten mit 225 (NF4 SLI) und 235 Megahertz (i875P) ein brauchbares Übertaktungspotenzial. Beim Latenz-Tuning erreichen diese jedoch nur stabil CL2,5-3-3-7 (bei DDR400).

DDR400: INFINEON HYS64D128 320HU-5-B: 1-GBYTE-RIEGEL

Auch Infineon bietet Ein-Gigabyte-Module an. Diese lassen sich bei DDR400 mit CL2,5-3-3-7 problemlos betreiben. Das Übertaktungspotenzial ist mit 205 Megahertz (NF4 SLI, i875P) minimal.

DDR2-667: INFINEON HYS64T64 000HU-3S-A: GUTE MODULE

Die Module arbeiten auf dem 925XE-System noch mit 414 Megahertz absolut einwandfrei, auf dem Nforce4-SLI-IE-System sind es knapp 400 Megahertz. Je nach Testsystem laufen die Module bei DDR2-667 mit Speicherlatenzen von CL3-3-3-11 (925XE) oder CL4-4-4-12 (NF4 SLI IE) tadellos.

FAZIT: GUTE NACHLESE

Kein einziges der getesteten Module weist Stabilitätsprobleme beim Betrieb gemäß der Spezifikation auf. Wenn Sie jedoch übertakten wollen, achten Sie unbedingt darauf, welche Riegel Sie kaufen, denn Übertaktungs-RAM ist nun mal nicht gerade billig.

OLIVER HAAKE

FAZIT



Mein Kauftipp: A-Data Vitesta PC4000. Da ich plane, meinen P4 mit 3,2 Gigahertz zu übertakten, kaufe ich mir Übertaktungs-Module. Die Vitesta-Module von A-Data haben sich auf dem Asus P4C800-E bewährt.

DDR1-SDRAM

DDR1-RAM	M512-400-8	MS4002-512MBX2KIT	Twister BH5 Series	F1-3200PHU2-1GBZX	PC3200 Value (Winbond)	DDR-400 CL3	KVR400X64C3AK2/1G
Hersteller	MDT	Buffalo	Twinmos	G.Skill	OCZ	Transcend	Kingston
Webseite	www.mdt.de	www.cssc.de	www.twinmos.de	www.gskill.com	www.oc-wear.de	www.transcend.de	www.kingston.com
Preis¹/Preis-Leistungs-Verh.	€ 90,-/sehr gut	€ 90,-/sehr gut	€ 140,-/befriedigend	€ 140,-/befriedigend	€ 125,-/befriedigend	€ 100,-/gut	€ 100,-/gut
AUSSTATTUNG	53 %	55 %	65 %	57 %	57 %	57 %	60 %
Anzahl und Größe	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte
Kühlkörper	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN	94 %	54 %	54 %	54 %	54 %	54 %	48 %
Typ/Single-/Double-sided	DDR400/single	DDR400/double	DDR400/double	DDR400/double	DDR400/double	DDR400/double	DDR400/single
SPD-Latenzen AMD/Intel²	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-4-4-8/CL2,5-5-5-8	CL2,5-3-3-5/CL2,5-3-3-5	CL2,5-3-3-6/CL2,5-3-3-6	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL3-3-3-8/CL3-3-3-8
Spannung laut Hersteller	Keine Angabe	Keine Angabe	2,6 Volt (DDR400)	2,6-2,75 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)
LEISTUNG	80 %	88 %	86 %	82 %	82 %	80 %	80 %
PCA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spiele-Leistung	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Latenz-Tuning AMD/Intel²	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Gut/gut
Übertaktungspot. AMD/Intel²	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Ausreichend/ausreichend	Nicht vorhanden/Nicht vorh.	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend
FAZIT – GESAMT	77 %	75 %	75 %	71 %	71 %	70 %	70 %
	+ Single-sided Chips + Günstig – Mäßiges OC-Potenzial	+ Gutes Tuning-Potenzial + Günstig – Mäßiges OC-Potenzial	+ Gutes Tuning-Potenzial – Startet mit CL3 nicht – Relativ teuer	+ Gutes Tuning-Potenzial – Mäßiges OC-Potenzial – Relativ teuer	+ Gutes Tuning-Potenzial + Relativ günstig – Kein OC-Potenzial	+ Sehr stabil – Mäßiges OC-Potenzial – Mäßiges Tuning-Potenzial	+ Sehr stabil + Günstig – Mäßiges OC-Potenzial

¹ Gesamtpreis für zwei Module
² Bei DDR1: Nforce4 SLI/i875P, bei DDR2: Nforce4 SLI IE/925XE

Übertakten (Overclocking): Speicher

Legende: Intel-System / Nvidia-System

- Naturgemäß kann DDR2-Speicher höher getaktet werden als DDR1-RAM.
- Bei DDR1-Speicher bringen viele der OC-Module die beworbene Mehrleistung.

BESSER ▶ | MHz — Markierungen: BED. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR

	Modul	Intel-System (MHz)	Nvidia-System (MHz)	Preis (in Euro)
DDR2-Speicher	Kingston KHX6000D2/512*	415	410	200,-
	Corsair CM2X512A-5400UL	415	395	320,-
	Infineon HYS64T64000HU-3S-A	415	400	170,-
	Transcend TS128MLQ72V5J*	335	335	250,-
	Samsung M378T2953BG0*	315	315	280,-
DDR1-Speicher	A-Data PC4000 Vitesta	265	235	190,-
	Corsair CMXP512-3200XL	260	225	250,-
	Corsair TWINX1024-4400C25	255	240	240,-
	OCZ PC5000 EL Platinum DFI FF4 Special	250	230	230,-
	Patriot Memory PDC1G3200	235	235	250,-
	Samsung DDR400	235	225	280,-
	Kingston KVR400X64C3AK2/1G	230	225	100,-
	Twinmos Speed Premium DDR400	230	225	120,-
	Buffalo MS4002-512MBX2KIT	225	220	90,-
	Twinmos Speed Premium DDR433	225	215	155,-
	OC-Wear PC3200 WB BH5 Series	215	215	180,-
	Kingston KVR400X64C3A/512	215	215	100,-
	MDT M512-400-8	215	215	90,-
	Twinmos Twister BH5 Series	215	215	140,-
	Transcend DDR-400	215	220	100,-
	G.Skill F1-3200PHU2-1GBZX	210	210	140,-
	A-Data PC3200 CL2.5 Dualpack	205	210	90,-
	Infineon HYS64D128320 HU-5-B	205	205	300,-
	OCZ PC3200 Value (Winbond Ed.)	200	200	125,-

*Referenzwert

- Standard-DDR1-Module von Infineon oder OCZ sind kaum zu übertakten.

Leistung: Speicher

1.024x768, 32 Bit

- Alle Tests wurden mit SPD-Einstellungen durchgeführt.
- Module mit kurzen SPD-Latenzen erzielen leicht bessere Ergebnisse.
- Modulpärchen mit 2 GByte RAM bringen hier keinen Leistungsvorteil.

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

BESSER ▶ | Fps

Modul	Fps	Preis (in Euro)
A-Data PC4000 Vitesta	76 (+3%)	190,-
Corsair TWINX1024-4400C25	76 (+3%)	240,-
Patriot Memory PDC1G3200	76 (+3%)	250,-
Samsung DDR400	76 (+3%)	280,-
Twinmos SP DDR400	76 (+3%)	120,-
Twinmos SP DDR433	76 (+3%)	155,-
OC-Wear PC3200 WB BH5	76 (+3%)	180,-
Twinmos Twister BH5 Series	76 (+3%)	140,-
G.Skill F1-3200PHU2-1GBZX	76 (+3%)	140,-
A-Data PC3200 CL2.5 DP	76 (+3%)	90,-
Infin. HYS64D128320HU-5-B	76 (+3%)	300,-
OCZ PC3200 Value (Winbond)	76 (+3%)	125,-
Corsair CMXP512-3200XL	76 (+3%)	250,-
OCZ PC5000 EL DFI NF4	76 (+3%)	230,-
Kingston KHX6000D2/512*	76 (+3%)	200,-
Corsair CM2X512A-5400UL	76 (+3%)	320,-
Transcend TS128MLQ72V5J*	75 (+1%)	250,-
Samsung M378T2953BG0*	75 (+1%)	280,-
Kingston KVR400X64C3AK2/1G	75 (+1%)	180,-
Buffalo MS4002-512MBX2KIT	75 (+1%)	90,-
Kingston KVR400X64C3A/512	75 (+1%)	100,-
MDT M512-400-8	75 (+1%)	90,-
Transcend DDR-400 CL3	75 (+1%)	100,-
Infin. HYS64T64000HU-3S-A	74 (+0%)	170,-

*Referenzwert

Settings: Athlon 64 3500+, Asus A8N-SLI/Intel: P4 3,8 GHz, MSI P4N Diamond; je 2x GF 6800, Forceware 71.89, WinXP SP2, DirectX 9.0c

ARBEITSSPEICHER

Testmethoden

Testparcours

Für die DDR1-Speichertests verwenden wir ein Nforce4-SLI-Mainboard (Asus A8N-SLI) und eine i875P-Platine (Asus P4C800-E). Für die DDR2-Speichertests setzen wir das 925XE-Mainboard AA8XE Fatality von Abit und das MSI P4N Diamond (Nforce4 SLI Intel Edition) ein.

Stabilität

Hier kommen Prime95 und die CPU-Demo von *Unreal Tournament 2004* zum Einsatz. Alle Module mit aktueller Spezifikation im Test: Bei DDR1-Modulen stellen wir DDR400 und bei DDR2-Riegeln DDR2-533 oder DDR2-667 ein. Speicherlatenzen und Speicherspannung legt das SPD-ROM fest.

DDR1-RAM

	DDR1-SDRAM					DDR2-SDRAM	
	DDR400 1.024 MByte	SP DDR433	SP DDR400	PC3200 CL2.5 Dualpack	HYS64D128320HU-5-B	CM2X512A-5400UL	HYS64T64000HU-3S-A
Hersteller	Samsung	Twinmos	Twinmos	A-Data	Infineon	Corsair (PC Action Gold)	Infineon
Webseite	www.samsung.de	www.twinmos.de	www.twinmos.de	www.overclockers.de	www.infineon.de	www.corsairmicro.com	www.infineon.de
Preis[1]/Preis-Leistungs-Verh.	€ 280,-/befriedigend	€ 155,-/ausreichend	€ 120,-/befriedigend	€ 90,-/gut	€ 300,-/befriedigend	€ 320,-/befriedigend	€ 170,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	62 %	52 %	52 %	53 %	62 %	62 %	48 %
Anzahl und Größe	2x 1.024 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 1.024 MByte	2x 512 MByte	2x 512 MByte
Kühlkörper	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN	47 %	54 %	54 %	54 %	47 %	82 %	70 %
Typ/Single-/Double-sided	DDR400/double	DDR433/double	DDR400/double	DDR400/double	DDR400/double	DDR2-675/single	DDR2-667/single
SPD-Latenzen AMD/Intel[2]	CL3-3-3-8/CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-4-4-8/CL2,5-3-3-8	CL3-3-3-8/CL3-3-3-8	CL4-4-4-12/4-4-4-15-19	CL4-4-4-12/CL5-5-5-15
Spannung laut Hersteller	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR433)	2,6 Volt (DDR400)	2,7 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,1 Volt	1,8 Volt
LEISTUNG	80 %	80 %	80 %	78 %	76 %	96 %	93 %
PCA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spiele-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Latenz-Tuning AMD/Intel[2]	Befriedigend/befriedigend	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/gut	Ausreichend/gut
Übertaktungspot. AMD/Intel[2]	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Ausreichend/befriedigend	Ausreichend/ausreichend	Gut/gut	Gut/gut
FAZIT – GESAMT	70 %	69 %	69 %	68 %	67 %	86 %	79 %
	+ Günstig – Mäßiges OC-Potenzial – Mäßiges Tuning-Potenzial	+ Gutes Tuning-Potenzial – Startet mit CL3 nicht – Mäßiges OC-Potenzial	+ Gutes Tuning-Potenzial – Startet mit CL3 nicht – Mäßiges OC-Potenzial	+ Günstig – Mäßiges OC-Potenzial – Mäßiges Tuning-Potenzial	+ Relativ günstig – Mäßiges OC-Potenzial – Mäßiges Tuning-Potenzial	+ Sehr stabil + Gutes Tuning-Potenzial – Sehr teuer	+ Sehr stabil + Gutes Tuning-Potenzial – Relativ teuer

[1] Gesamtpreis für zwei Module
[2] Bei DDR1: Nforce4 SLI/875P, bei DDR2: Nforce4 SLI IE/925XE



»Behindertengerecht: Blindenschrift auf Herdplatte.«

»Nicht gut für die Frisur: schlecht isolierter Vibrator.«

Express gut

Nvidias neue 3D-Generation: Die GEFORCE 7800 GTX ist in Spielen bis zu 60 Prozent schneller als die Vorgänger.

Die Eckdaten der *Geforce*-7-Generation waren schon im Vorfeld relativ klar. Die eigentliche Sensation: Nvidia stellte die *Geforce 7* nicht nur am 22. Juni 2005 der Öffentlichkeit vor, einige Nvidia-Partner lieferten an jenem Tag sogar schon welche aus. Damit torpediert Nvidia zum einen den Verkaufsstart der neuen Ati-Crossfire-Produktreihe, der erst im August ansteht. Zum anderen legen die Kalifornier die Messlatte für den Chip der nächsten Ati-Generation, den *R520*, relativ hoch.

NEULAND

Wie üblich startet Nvidia zuerst mit dem High-End-Modell einer neuen Serie; erst im Herbst kommen dann vermutlich die abgespeckten, aber preislich interessanteren Einsteiger- und Mittelklasse-Varianten. Mit „GTX" führt Nvidia auch eine neue Namensgebung ein; bisherige High-End-Versionen waren zumeist mit dem Kürzel Ultra versehen. Folgende wesentliche Änderungen wurden bei der *7800 GTX* gegenüber der *6800 Ultra* durchgeführt:

- 110-nm-Fertigung bei TSMC (bisher: 130 nm bei IBM)
- 302 Millionen Transistoren (*6800 Ultra*: 222 Millionen)
- 24 Pixel-Shader (*6800 Ultra*: 16)
- Acht Vertex-Shader (*6800 Ultra*: 6)
- Schnellere Berechnung der Pixel mit Additionsanteil
- Kompression von Normal-Maps (3Dc)
- Neue FSAA-Optionen (Transparenz-Anti-Aliasing, Gammakorrektur).

HAU REIN

Nvidia unterstützt bekanntermaßen seit dem *NV40* das Shader-Modell 3 und hat damit den aktuellen DirectX-Olymp erreicht. Bei der *G70* konzentrieren sich die Kalifornier deshalb primär auf eine Leistungssteigerung. Durch den Wechsel auf den feineren 110-nm-Herstellungsprozess ist es möglich, eine GPU mit 302 Millionen Transistoren zu bauen, ohne die Taktfrequenz zu reduzieren. Die Grafikchips unserer Referenzplatinen sind mit 430 Megahertz getaktet, es ist aber durchaus möglich, dass Hersteller einen anderen Takt verwenden. Die zusätzlichen Schaltkreise gegenüber dem NV40, der „nur" 222 Millionen Transistoren hat, sind jedoch nicht gleichmäßig über den gesamten Chip verteilt. Entsprechend fällt auch der Leistungsgewinn unterschiedlich aus. Durch zwei zusätzliche Vertex-Shader-Einheiten gegenüber der *6800 GT/Ultra* ergibt sich eine Steigerung der Leistung im Bereich Geometrie um 33 Prozent.

AALGLATT

Ganz ohne Neuerung wollte Nvidia die G70 aber nicht vorstellen. Entsprechend hat man sich eines Problems angenommen, das mit der Einführung des Multi-Sampling-AA bei der *Geforce 3* aufkam. Im Gegensatz zum vorher benutzten Super-Sampling kann Multi-Sampling keine Kanten glätten, die durch die Verwendung eines so genannten Alphatests oder verwandter Techniken entstehen. Der Alphatest erfreut sich bei Entwicklern einer ungebrochenen Beliebtheit, da er als beste Möglichkeit gilt, feine Strukturen wie Maschendrahtzäune oder Gras zu rendern. Um die entstehenden Kanten nun ebenfalls zu glätten, kennt die *G70* eine neue Form des Anti-Aliasing: das Transparenz-AA („Transparency AA"). Es kümmert sich nur um Alphatest-Spezialfälle. Entsprechend ist diese Option auch zusätzlich zum normalen AA zu aktivieren. Dabei kann der Anwender bestimmen, ob die Flächen mit dem hochwertigen Super-Sampling oder dem schnellen Multi-Sampling zu behandeln sind. Daneben bietet Nvidia per Schalter auch an, dass geglättete Kanten gammakorrigiert werden, um optimierte Abstufungen entlang von Kanten zu erzeugen. Atis Kantenglättungstechnik sieht eine entsprechende Gammakorrektur schon seit dem *R300* vor, die im Gegensatz zur Nvidia-Variante aber automatisch aktiviert wird. Im Übrigen soll es nach Aussage von Nvidia nun auch möglich sein, HDR (High Dynamic Range; sorgt für eine realistischere Beleuchtung) und Multi-Sampling-AA zu kombinieren. Allerdings sind Spiele entsprechend anzupassen.

WATT VOLT IHR?

Nvidia hat es bei der *Geforce 7800 GTX* geschafft, einen platzsparenden Referenzkühler zu bauen, der keinen weiteren Steckplatz in Anspruch nimmt. Inkompatibilitätsprobleme mit Nforce4-Mainboards im SLI-Betrieb gehören damit der Vergangenheit

an. Im Gegensatz zur *6800 Ultra* ist die *GTX*-Platine 1,5 Zentimeter breiter und misst jetzt insgesamt 23 Zentimeter. Überarbeitet wurde auch die Steuerung des 55-mm-Lüfters. So unterscheidet der Hardware-Monitor nicht mehr nur zwischen 2D- und 3D-Betrieb, sondern regelt den Lüfter, je nach Temperatur, in sieben verschiedenen Stufen. Im 2D-Betrieb haben wir dabei leise 1,0 Sone gemessen, während der Lüfter im 3D-Betrieb ebenfalls nur eine maximale Lautheit von 1,6 Sone erzeugt. Dabei stieg die Temperaturanzeige (GPU) in der Forceware auf bis zu 73 Grad Celsius an, auf der Platine selbst haben wir nur 46 Grad Celsius gemessen. Chip und Speicher (256 Megabyte GDDR3, 1,667 ns RAM von Samsung mit der Kennung K4J55323Q(0)F-VC16) taktet Nvidia beim Referenzboard mit 430 Megahertz/600 Megahertz DDR (*6800 Ultra*: 425/550). Bei unserem Muster blieb noch viel Spielraum zum Übertakten (520/720); dadurch waren bis zu 20 Prozent mehr Leistung möglich. Die Leistungsaufnahme im 2D-/3D-Betrieb entspricht ziemlich genau den Werten einer *6800 Ultra*. Im *7800-GTX*-SLI-Betrieb erhöht sich die Leistungsaufnahme des gesamten PC-Systems um 56 auf insgesamt 306 Watt (*6800 Ultra* SLI: 314). Von fünf getesteten Netzteilen verweigerte nur das FSP Group FSP400-60THN-P (400 Watt, 15A + 14A auf 12V) mit der *7800 GTX* den Dienst. Ansonsten lief die *Geforce 7800 GTX* während der gesamten Testphase absolut stabil. Offiziell empfiehlt Nvidia ein 350-Watt-Netzteil (22A auf der 12V-Leitung) für eine einzelne *7800 GTX* sowie ein 500-Watt-Netzteil (30A auf 12V) für ein SLI-System. Als Maximum für die Leistungsaufnahme einer Single-Karte gibt Nvidia 100 bis 110 Watt an, was sich durchaus mit unseren Messungen deckt.

EINE SCHNELLE NUMMER

Im Vergleich zum Vorgänger *6800* Ultra legt die *7800 GTX* meist zwischen 20 und 35 Prozent zu (ab 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF). Bei *Splinter Cell 3: Chaos Theory* sind es sogar 30 Prozent in 1.024x768 ohne FSAA/AF. Besonders stark schneidet die *7800 GTX* bei *Earth 2160* und *F.E.A.R.* ab. Die zusätzlichen und optimierten PS-Einheiten zahlen sich aus; eine Single-*7800-GTX* schlägt sogar ein *6800-Ultra*-SLI-Duo. Den Vergleich zur *X850 XT-PE*, dem Flaggschiff von Ati, gewinnt die *7800 GTX* klar. Wir messen maximal +43 Prozent (*Chronicles of Riddick*, 1.024x768, 4X AA, 8:1 AF), im Schnitt sind es meist +20 Prozent. In 1.600x1.200 (4x AA, 8:1 AF) holt die *X850 XT-PE* zumindest bei *SC3* und *Riddick* etwas auf, hier mangelt es der *7800 GTX* offensichtlich an Speicherbandbreite. Interessant auch der Vergleich *7800 GTX* zu *6600 GT*. In *Earth 2160*, *Riddick* und *Splinter Cell 3* ist die *7800 GTX* schon in 1.024x768 ohne AA/AF doppelt so schnell; in allen sechs getesteten Spielen ist sie in 1.600x1.200, 4x AA/8:1 AF sogar dreimal so schnell.

DIE MORAL VON DER GESCHICHT'

Der Auftritt des neuen Flaggschiffes von Nvidia ist gelungen. Deutliche Leistungssteigerungen (im Schnitt bis zu 30 Prozent, in Einzelfällen sogar 60 Prozent), eine niedrige Lautstärke, keine gestiegenen Anforderungen an das Netzteil, neue FSAA-Optionen und die Lieferbarkeit zum Vorstellungstermin sind gute Voraussetzungen für die *7800 GTX*. Von ihrem Start profitieren alle, die mit einer *6800 GT* oder *Ultra* liebäugeln, hier sind Preissenkungen zu erwarten. Abzuwarten bleibt, ob und wann auch AGP-Versionen der *Geforce-7*-Serie erscheinen. Theoretisch möglich ist das durch den BR02-Brückenchip (HSI) allemal. Wir sind ebenfalls gespannt, welche Spezifikationen Nvidia bei den kommenden Varianten *7800 GT*, *7800 Standard* und den weiter abgespeckten *Geforce-7*-Chips wählt. Es liegt nahe, dass man hier wie bei der *Geforce-6*-Reihe zumindest Abstufungen bei der Anzahl der funktionsfähigen Pixel-Shader-Quads vornimmt. Offen ist, ob Nvidia wirklich eine Ultraversion in der Hinterhand hat, um notfalls einen überraschend starken *R520* vom Konkurrenten Ati schlagen zu können.

T. BAYER/R. KORNMANN/D. WAADT

Wichtige Fragen zur Geforce 7800 GTX

PC ACTION klärt auf: Das sollten Sie vor dem Kauf einer Geforce 7800 GTX unbedingt wissen!

■ **Wie viel schneller ist die G70?** Je nach Spiel und Einstellung sind ein bis 62 Prozent mehr Leistung drin gegenüber der 6800 Ultra (Einzelkarte) und ein bis 43 Prozent gegenüber X850 XT-PE. 7800 GTX SLI ist zwischen ein und 37 Prozent schneller als 6800 Ultra SLI.

■ **Wann ist die 7800 GTX verfügbar?** Die ersten Lieferungen an den Handel sind pünktlich am 22. Juni 2005 erfolgt. Die Preise liegen bei rund 550 Euro.

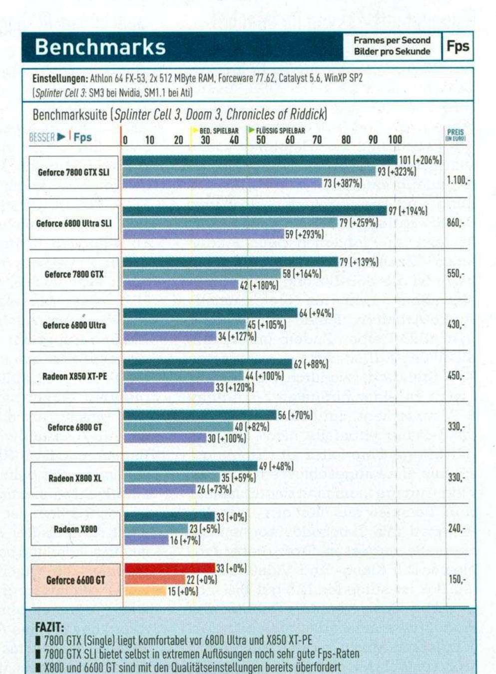
■ **Wann kommen die kleineren Geforce-7-Versionen?** Wir rechnen damit, dass frühestens im Herbst weitere Varianten auftauchen. Bis dahin dürften die Preise für die Geforce-6-Reihe und die Radeons weiter fallen.

■ **Welche CPU braucht die 7800 GTX?** Je schneller, desto besser. Unsere Tests zeigen, dass die Leistung der 7800 GTX selbst mit der schnellsten verfügbaren CPU noch skaliert, zumindest in niedrigen Auflösungen. Anders herum: Sie sollten mindestens einen Athlon 64 oder Pentium 4 aus der 5er-Serie besitzen.

■ **Wie viel bringt SLI bei der 7800 GTX? Wie schnell sind HDR-Spiele?** Bei Spielen wie *Chronicles of Riddick* beträgt der Zuwachs durch SLI immer noch bis zu 80 Prozent (1.600x1.200). Der relative Zuwachs ist aber generell nicht so hoch wie bei einem SLI-System mit 6800 Ultra. Spiele wie *Far Cry* und *Splinter Cell 3: Chaos Theory* laufen mit aktivem HDR (für eine realistischere Beleuchtung) rund 40 Prozent schneller.

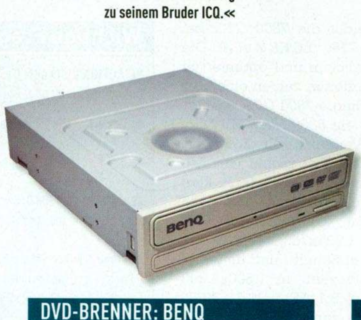
■ **Wie laut sind 7800-GTX-Karten?** Die Referenzkarten sowie erste Herstellerplatinen von MSI und Gigabyte sind erfreulich leise. Selbst im 3D-Betrieb lärmen 7800-GTX-Karten nicht – wir maßen nur 1 Sone.

■ **Wie sind die Netzteil-Anforderungen?** Nvidia gibt 350 Watt (22 A auf der 12-V-Leitung) für eine einzelne Karte und 500 Watt (30 A auf 12 V) für ein SLI-System vor.

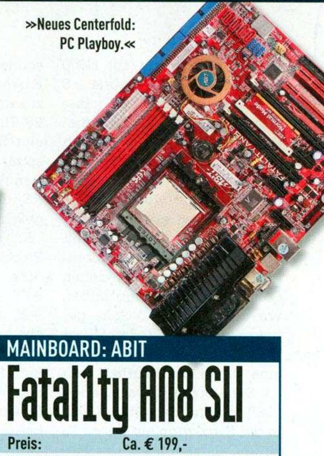




»Ich will heute nicht, ich habe meine Regler.«



»BenQ auf dem Weg zu seinem Bruder ICQ.«



»Neues Centerfold: PC Playboy.«

SOUNDKARTE: CREATIVE

SB Audigy 2 ZS V. E.

Preis:	Ca. € 249,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	de.europe.creative.com

- + Viele Anschlüsse
- + Gute Audio-Qualität
- − Keine ASIO-Treiber
- − Keine DV-Steuerung

Ausstattung: 84%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 74%
Gesamt: 76 %

Creative hat mit der SB AUDIGY 2 ZS VIDEO EDITOR eine Soundkarten-Videoschnitt-Lösung im Angebot.

Die *SB Audigy 2 ZS Video Editor* von Creative ist eine reine USB-Lösung (USB 2.0). Die Box besitzt alle gängigen Audio- und Video-Schnittstellen. Zusätzlich hat der Hersteller einen Vierfach-USB-HUB integriert. Im Lieferumfang sind eine gute Fernbedienung und die Software *Videostudio 8.0 SE* enthalten. Im Praxistest kam es aber zu Problemen beim Finden eines Einsatzgebietes: Als Soundkarte ist die USB-Lösung nur bedingt einsetzbar. Und für professionelle Audio-Arbeiten fehlen die wichtigen ASIO-Treiber. Zudem unterstützt die *Video Editor* nicht den neuesten EAX-Standard, wodurch sie im Vergleich zu einer normalen *SB Audigy 2 ZS* unterliegt. Im Videobereich ist die Lösung ebenfalls nicht optimal: Der Bridge-Chip leitet alle Eingangssignale. Eine angeschlossene digitale Videokamera kann man dadurch nicht vom Rechner aus steuern und das Arbeiten mit Timecodes können Sie ebenfalls vergessen. Trotz dieser Probleme: Die Klang- und Videoqualität der Box ist auf jeden Fall gut bis sehr gut. Aber auch wenn die Qualität des Produktes stimmt, das fehlende Einsatzgebiet macht eine Kaufempfehlung schwer. Mit 249 Euro kommt Sie die *SB Audigy 2 ZS Video Editor* nämlich auch noch teuer zu stehen. KB

DVD-BRENNER: BENQ

DW1640

Preis:	Ca. € 54,-
Preis/Leistung:	Sehr gut
Webseite:	www.benq.de

- + Schreibgeschwindigkeit
- + DVD-Zugriffszeit
- − Fehlerkorrektur
- − Ausstattung

Ausstattung: 66%
Eigenschaften: 86%
Leistung: 79%
Gesamt: 78 %

Mit dem DW1640 präsentiert Benq einen 16x-DVD-Dual-Brenner mit achtfacher DL-Geschwindigkeit.

Der Benq *DW1640* kann nominell DVD-Plus- und DVD-Minus-Rohlinge mit 16-facher Geschwindigkeit brennen. Mit aktuellen 16x-Medien von Verbatim geht dies in flotten 5:51 (DVD-Plus-R) und 6:05 Minuten (DVD-Minus-R) vonstatten. Die angepriesene achtfache DVD-Plus-DL-Geschwindigkeit ermöglicht es tatsächlich, einen passenden DVD-Rohling in rund 15 Minuten zu finalisieren – sehr gut. Das Benq-Laufwerk liest unsere präparierte Fehler-DVD ohne Aussetzer in guten 4:46 Minuten aus. Auch die Audio-Extrahierung klappt mit durchschnittlichen 48x sehr gut. Dank 95 Millisekunden DVD- und 108 Millisekunden CD-Zugriffszeit eignet sich das Modell für den Einsatz als alleiniges optisches Schreib-/Leselaufwerk. Auf Mount-Rainier- und DVD-RAM-Unterstützung verzichten Sie beim Benq *DW1640* allerdings. Die maximale Brennlautstärke von 2,3 Sone ist zwar hörbar, aber nicht störend. Der *DW1640* von Benq ist ein solider und schneller DVD-Dual-Brenner, die Qualität der erstellten DVDs durchweg gut. Die Fehlerkorrektur arbeitet absolut einwandfrei. Allerdings fiel das Ausstattungspaket ziemlich mager aus – man erhält keinerlei Anschlusskabel. Dennoch: für 54 Euro ist das optische Laufwerk ein korrektes Angebot. LCR

MAINBOARD: ABIT

Fatal1ty AN8 SLI

Preis:	Ca. € 199,-
Preis/Leistung:	Ausreichend
Webseite:	www.abit.nl

- + Übertaktungsmöglichkeiten
- + Frontblende mit Display
- − Sehr gute Spieleleistung
- − Sehr teuer

Ausstattung: 88%
Eigenschaften: 78%
Leistung: 88%
Gesamt: 86 %

Mit dem FATAL1TY A8N SLI präsentiert Abit das erste SLI-Mainboard für den Sockel 939.

Wer von Abits SLI-Platine angesichts des riesigen Kartons eine umfangreiche Ausstattung erwartet – liegt goldrichtig! Neben obligatorischen Beigaben wie vier SATA-Kabeln und einem IDE-Rundkabel bekommt der Käufer sogar eine 7.1-Soundkarte. Höhepunkt ist jedoch die Frontblende. Bei dem „uGuru Panel" genannten Modul gibt eine Anzeige laufend Auskunft über die Temperaturentwicklung des Systems oder eingehende E-Mails. Die Werte für Taktraten, Drehzahl und Spannung sind nicht nur abzulesen, sie lassen sich dank „uGuru-Chip" sogar verändern. Zu der Anzeige gesellen sich noch ein Firewire- und zwei USB-Ports sowie Sound-Buchsen und ein Clear-Cmos-Schalter. Auch das BIOS protzt mit detaillierten Übertaktungs- und Tuning-Möglichkeiten. So lassen sich die Speichermodule mittels zwölf Zeitablauf-Einstellungen konfigurieren und mit bis zu 3,55 Volt befeuern. Schwachpunkt ist das unpraktische Board-Layout. Zudem arbeitet das *AN8 SLI* mit den Twister-Pro-Modulen von Twinmos instabil. Bei der Spieleleistung und den Übertaktungsoptionen erzielt das *Fatal1ty AN8 SLI* hervorragende Ergebnisse. Dafür ist das Abit-Board sehr teuer und läuft auch nicht mit allen Speichermodulen fehlerfrei. DM



Der abgeschlossene Roman
»Beim Augenarzt: „Lesen Sie mal die Zahlen und Buchstaben da vor!" „Welche Zahlen und Buchstaben?" „Na, die an der Tafel da." „Welche Tafel?" „Sie brauchen keine Brille, Sie brauchen einen Blindenhund." „Was soll ich denn mit einem blinden Hund?"«

VIP-Chip, hurra!

Damit das klar ist!

NX-/XD-VIRENSCHUTZ
Der Prozessor kann mithilfe eines speziellen Bits Speicherbereiche vor Viren und Trojanern schützen.

EXTREME EDITION
Intels Markenname für eine exklusive und teure Prozessorserie, die sich speziell an Spieler richtet.

EIST/C1E/ COOL'N'QUIET
Energiespartechnik einiger Intel- und AMD-CPUs. Taktet den Prozessor bei geringer Last herunter.

AMD64/EM64T
64-Bit-Erweiterungen von AMD und Intel. 64-Bit-CPUs können physisch mehr als 4 Gigabyte RAM ansprechen.

Wie viel Leistung können Spieler von einem Prozessor erwarten, wenn Geld keine Rolle spielt? PC ACTION hat zwei neue LUXUSCHIPS getestet.

Wer mehr als 1.000 Euro für einen neuen Prozessor ausgeben kann und möchte, hat seit Juni zwei neue Optionen: AMD hat den *Athlon 64 FX-57* vorgestellt, Intel hatte schon ein paar Wochen vorher den *Pentium 4 670* präsentiert.

WAS IST NEU?

Der *Athlon 64 FX-57* ist jetzt der am schnellsten getaktete AMD-Prozessor. 2.800 Megahertz erreicht der Sockel-939-Chip, das sind 200 Megahertz mehr als ein FX-55 und 400 Megahertz mehr als ein Athlon 64 4000+ beziehungsweise X2 4800+. Im Vergleich zu einem Athlon 64 4000+ heißt das: Der 17 Prozent höhere Takt verhilft dem *FX-57* je nach Spiel zu zehn bis 15 Prozent mehr Leistung (1.024x768, kein AA/AF). Bei den Tests setzt sich der *FX-57* klar an die Spitze. Kein anderer Prozessor erreicht derart hohe Bildraten. Die Leistung erkauft man sich allerdings teuer: Rund 1.050 Euro verlangen Händler für den Prozessor, andere Modelle bieten da wesentlich mehr fürs Geld. So ist zum Beispiel der Athlon 64 3800+ kaum langsamer, dafür aber rund 700 Euro günstiger. Bei grafiklimitierten Spielen und Einstellungen schrumpft der Vorsprung des *FX-57* oder geht sogar ganz verloren.

TECHNIKDETAILS

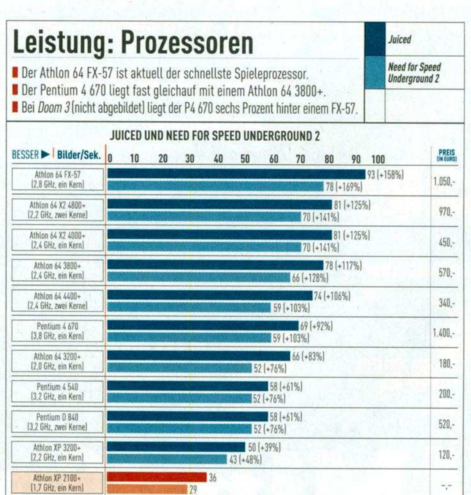
Der *Athlon 64 FX-57* beherrscht daneben die üblichen Funktionen *Cool'n'Quiet*, die 64-Bit-Erweiterung AMD64 und den *NX*-Virenschutz. Exklusiv gibt es bei der FX-Serie einen freien Multiplikator, der das Übertakten erleichtert. Im Kurztest konnten wir unser Modell mit knapp drei Gigahertz stabil betreiben.

INTELS ANTWORT: DER P4 670

Intel hält mit der Extreme-Edition und einem neuen Pentium-4-Modell dagegen: Bislang erreichte der schnellste Prozessor aus der verbesserten 6er-Serie 3,6 Gigahertz, jetzt hat Intel noch einmal 200 Megahertz draufgelegt und den *Pentium 4 670* mit 3,8 Gigahertz präsentiert. Im Vergleich zum schon länger erhältlichen Pentium 4 570, der ebenfalls mit 3,8 Gigahertz getaktet ist, beherrscht der neue Chip den *XD*-Virenschutz, die Stromspartechnik *EIST* und die 64-Bit-Erweiterung *EM64T*. *EIST* funktioniert ähnlich wie *Cool'n'Quiet*, der Prozessor taktet sich im Leerlauf herunter. Allerdings beträgt die Leerlauffrequenz bei allen Pentium-Prozessoren der 6er-Reihe nur 2.800 Megahertz, ein aktueller Athlon 64 FX taktet auf 1.200 Megahertz herunter (beim normalen Athlon 64 sind es 1.000 Megahertz). In der Praxis bedeutet das: Die Temperatur des *Pentium 4 670* fällt im Leerlauf von 54 auf 52 Grad Celsius (gemessen auf einem Asus P5WD2 Premium). Beim Stromverbrauch konnten wir keinen Unterschied ermitteln. *Cool'n'Quiet* ist da effektiver: Die Temperatur fällt im Leerlauf um elf Grad Celsius, die Stromaufnahme des Komplettrechners sinkt von 117 auf 98 Watt. Bei den Benchmarks kann der *Pentium 4 670* gegen einen *FX-57* nicht bestehen: Bei den getesteten Spielen beträgt der Rückstand zwischen 6 (*Doom 3*) und 35 Prozent (*Juiced*).

PREISE

Intel verlangt laut offizieller Preisliste 851 US-Dollar für den *Pentium 4 670* – bei deutschen Händlern war der Prozessor aber Ende Juni nicht unter 1.400 Euro zu bekommen. Das Schwestermodell *570* – ohne *EIST*, *XD* und *EM64T* an Bord – kostet dagegen „nur" schlappe 570 Euro. CHRISTIAN GÖGELEIN



Sagenhaft

Holen Sie sich jetzt den Strategiehit 2003 SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN und drei Ausgaben PC-ACTION-DVD für nur 9,90 Euro!



Dreizehn der größten Zauberer aller Zeiten haben in ihrer unermesslichen Gier und ihrem Streben nach gottähnlicher Macht das Land in einem Strudel aus Chaos und Verzweiflung versinken lassen. Zurück blieben einige wenige Landmassen, die sich nun wie Inseln über dem zerstörten Antlitz der Welt erheben, und deren einzige Verbindung untereinander in Form magischer Portale besteht. Doch die Prophezeiungen erzählen von einem Menschen. Verdammt zur Unsterblichkeit, gebunden an die Macht der Blutrunen … Bald wird die Zeit kommen, da ein einzelner das Schicksal aller für immer verändern wird.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Spellforce (PC) für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
Spellforce (PC) (Art.nr.: 002399)
Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA MI 07





Damit das klar ist!

FRONTSIDE-BUS (FSB)
Der Datenweg zwischen der CPU und dem Speichercontroller. Der multiplizierte Frontside-Bus ergibt dann den Gesamttakt des Prozessors.

CPU-MULTIPLIKATOR
Der CPU-Multiplikator legt mit dem FSB den Gesamttakt des Prozessors fest. Beispiel: 11x 166,67 MHz FSB = 1.833 MHz

BIOS
BIOS steht für Basic Input/Output System, es ist das „Ur-Programm" des PCs, das zentrale Aufgaben im Hintergrund steuert. Es ist im Mainboard verankert.

Taktgefühl

In Ihrem Rechner arbeitet noch ein Sockel-A-Mainboard und Sie fragen sich, ob Sie Ihr System aufrüsten oder gleich auf einen Athlon 64 umsatteln sollen? Dann ist ÜBERTAKTEN vielleicht eine Alternative für Sie.

Durch Übertakten der CPU (Central Processing Unit; dt.: Zentralprozessoreinheit, kurz: Prozessor) sparen Sie Geld und Zeit. Geld, weil ein neuer Athlon 64 deutlich teurer ist. Zeit, weil Anschaffung und Bau eines neuen Rechners nicht von jetzt auf gleich geschehen. Zudem macht das Übertakten (auch: Overclocking, OC) viel Spaß. Wir zeigen Ihnen, welche Hardware Sie benötigen, wie Sie Ihren Rechner optimal einstellen, welche Ergebnisse Sie erzielen können!

TIPP 1: ÜBERTAKTEN MIT STANDARDKOMPONENTEN (KONFIGURATION 1)

Aus Standard-Hardware wie DDR333-Speicher quetschen Sie deutlich weniger Leistung als aus Übertaktungs-Modulen. Der Grund: Man sollte Arbeitsspeicher auf Nforce-2-Mainboards aus Leistungsgründen synchron zum Frontside-Bus (FSB) takten. Mit angehobenem FSB steigt auch der RAM-Takt. Verkraftet der Arbeitsspeicher keine höhere Taktfrequenz, läuft das System instabil. Des Weiteren limitieren billige CPU-Alu-Kühler die Übertaktungsversuche, da diese der erhöhten Temperatur nicht mehr Herr werden. Deshalb haben wir uns zuerst für eine Minimal-Aktualisierung für 165 Euro entschieden:

- 2x 512 Megabyte Infineon DDR 400
- Thermalright SI 97 (Kühler)

TIPP 2: ÜBERTAKTEN MIT HOCHWERTIGEN KOMPONENTEN (KONFIGURATION 2)

Um deutlich höhere Leistungsgewinne zu erreichen, benötigen Sie eine CPU-Wasserkühlung. Eine erstklassige CPU-Kühlung ist beim Übertakten das A und O. Da Sie das RAM ebenfalls übertakten, gehört guter Übertaktungs-RAM zur Pflichtausstattung (zusammen 400 Euro):

- 2x 512 Megabyte Twinmos DDR433
- Aquacomputer Cuplex (CPU-Kühlblock)
- Dualradi Airplex Evo 240 (Radiator)
- Eheim Kreiselpumpe 1048 (Wasserpumpe)
- Aquatube Revision 1.1 (Wärmetauscher)

TIPP 3: CPU, RAM UND MAINBOARD

Fünf Sockel-A-CPUs übertakten wir mit den beiden genannten OC-Konfigurationen:

- Athlon XP 1700+ Tbred
- Sempron 2400+
- Athlon XP-M 2600+
- Athlon XP 2500+ Barton
- Athlon XP 2700+ Tbred

Als Untersatz wählen wir OC-taugliche Mainboards aus:

- Asus A7N8X-E
- Abit NF7
- MSI K7N2 Delta-L

Den Testkonfigurationen stellen wir jeweils eine Geforce 6600 GT zur Seite. Alle CPUs haben wir mit fünf verschiedenen Benchmarks (*Far Cry*, *Unreal Tournament 2004*, *Doom 3*, *Chronicles of Riddick* und *Half-Life 2*) in beiden Konfigurationen getestet.

TIPP 4: ÜBERTAKTUNGSMETHODEN

Sie können Ihren Prozessor entweder über den Frontside-Bus oder über den CPU-Multiplikator übertakten. Am einfachsten ist das Übertakten per Multiplikator, da hier Speicher- und FSB-Takt gleich bleiben und das Risiko gering ist. Sollte sich der Multiplikator Ihrer CPU nicht verändern lassen, was bei den meisten Sockel-A-Prozessoren der Fall ist, bleibt Ihnen nur die Übertaktung per FSB. Beide Einstellmöglichkeiten finden Sie im Mainboard-BIOS. In das BIOS gelangen Sie über die Tasten „Entfernen" oder „F2" kurz nach dem Neustart Ihres Rechners. Wichtig: Bevor Sie Einstellungen im BIOS verändern, schreiben Sie sich die alten BIOS-Einstellungen auf, um diese wiederherstellen zu können. Gute Mainboards bieten spezielle Übertaktungs-Menüs wie zum Beispiel das Cell-Menü von MSI-Platinen oder das „uGuru"-Menü von Abit. Besitzt Ihr Mainboard kein spezielles Menü, so befindet sich die Übertaktungseinstellung meist in einem Untermenü namens „Frequency/Voltage Control" oder „Chipset Features". Damit Ihr Nforce-2-Rechner die volle Leistung entfalten kann, takten Sie den Arbeitsspeicher immer synchron zum FSB. Beispiel: Wenn Ihr Prozessor mit 11x 166 Megahertz FSB getaktet ist, sollten Sie den Arbeitsspeicher im BIOS auch auf 166 Megahertz (DDR333) stellen, um keine Leistung zu verlieren. Wichtig: Haben Sie Einstellungen verändert und will der Rechner daraufhin nicht mehr starten, schalten Sie den PC komplett ab und laden per Jumper die CMOS-Defaults (siehe Mainboard-Handbuch). Beim nächsten Start laden Sie im BIOS-Hauptmenü die „Optimalen Settings". Ein kleiner Tipp: beim Tunen und Übertakten immer nur eine Einstellung auf ein Mal ändern.

OC-STUFEN Fünf Sockel-A-Prozessoren übertaktet

Half-Life 2	Ausgangskonfiguration	OC-Konfiguration 1 (Luftkühlung)	OC-Konfiguration 2 (Wasserkühlung)
Athlon XP 1700+ Thoroughbred			
Abit NF7	32,5 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/35 °C/1,50 V)	48,2 Fps/+48% (11x 200 = 2.200 MHz/40 °C/1,70 V)	56,8 Fps/+75% (11x 220 = 2.420 MHz/40 °C/1,75 V)
Asus A7N8X-E	32,1 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/36 °C/1,50 V)	47,2 Fps/+47% (11x 200 = 2.200 MHz/41 °C/1,70 V)	56,6 Fps/+76% (11x 220 = 2.420 MHz/42 °C/1,75 V)
MSI K7N2 Delta-L	27,1 Fps/+0% (11x 133 = 1.466 MHz/35 °C/1,50 V)	42,7 Fps/+58% (11x 200 = 2.200 MHz/42 °C/1,70 V)	51,8 Fps/+91% (11x 220 = 2.420 MHz/41 °C/ 1,75 V)
Sempron 2400+			
Abit NF7	37,5 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/39 °C/1,60 V)	44,4 Fps/+18% (10x 200 = 2.000 MHz/34 °C/1,625 V)	56,8 Fps/+52% (10x 222 = 2.220 MHz/36 °C/1,675 V)
Asus A7N8X-E	38,1 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/39 °C/1,60 V)	44,7 Fps/+17% (10x 200 = 2.000 MHz/35 °C/1,625 V)	53,1 Fps/+39% (10x 220 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)
MSI K7N2 Delta-L	32,2 Fps/+0% (10x 166 = 1.660 MHz/40 °C/1,60 V)	39,1 Fps/+21% (10x 200 = 2.000 MHz/35 °C/1,625 V)	46,6 Fps/+45% (10x 220 = 2.200 MHz/36 °C/1,675 V)
Athlon XP 2500+ Barton			
Abit NF7	44,0 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/41 °C/1,65 V)	52,4 Fps/+19% (11x 200 = 2.200 MHz/36 °C/1,675 V)	60,2 Fps/+37% (11x 220 = 2.420 MHz/38 °C/1,75 V)
Asus A7N8X-E	44,3 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/42 °C/1,65 V)	53,0 Fps/+20% (11x 200 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)	60,9 Fps/+38% (11x 220 = 2.420 MHz/39 °C/1,75 V)
MSI K7N2 Delta-L	38,3 Fps/+0% (11x 166 = 1.830 MHz/42 °C/1,65 V)	48,1 Fps/+26% (11x 200 = 2.200 MHz/37 °C/1,675 V)	64,2 Fps/+68% (11x 220 = 2.420 MHz/39 °C/1,75 V)
Athlon XP 2700+ Thoroughbred			
Abit NF7	43,0 Fps/+0% (13x 166 = 2.158 MHz/40 °C/1,65 V)	48,9 Fps/+14% (12x 200 = 2.400 MHz/38 °C/1,725 V)	54,7 Fps/+27% (11,5x 215 = 2.472 MHz/42 °C/1,775 V)
Asus A7N8X-E	43,8 Fps/+0% (13x 166 = 2.158 MHz/43 °C/1,65 V)	49,6 Fps/+13% (12x 200 = 2.400 MHz/39 °C/1,725 V)	55,7 Fps/+27% (11,5x 215 = 2.472 MHz/43 °C/1,775 V)
MSI K7N2 Delta-L	39,7 Fps/+0% (13x 166 = 2.158 MHz/41 °C/1,65 V)	45,9 Fps/+16% (12x 200 = 2.400 MHz/39 °C/1,725 V)	51,1 Fps/+29% (11,5x 215 = 2.472 MHz/42 °C/1,775 V)
Athlon XP-M 2600+			
Abit NF7	43,5 Fps/+0% (15x 133 = 2.000 MHz/37 °C/1,575 V)	57,6 Fps/+32% (12,5x 200 = 2.500 MHz/39 °C/1,75 V)	65,7 Fps/+51% (12,5x 215 = 2.687 MHz/40 °C/1,80 V)
Asus A7N8X-E	38,6 Fps/+0% (12,5x 133 = 1.666 MHz/39 °C/1,575 V)*	57,4 Fps/+49% (12,5x 200 = 2.500 MHz/41 °C/1,75 V)	65,2 Fps/+69% (12,5x 215 = 2.687 MHz/41 °C/1,80 V)
MSI K7N2 Delta-L	33,0 Fps/+0% (12,5x 133 = 1.666 MHz/39 °C/1,575 V)*	53,3 Fps/+62% (12,5x 200 = 2.500 MHz/40 °C/1,75 V)	61,1 Fps/+85% (12,5x 215 = 2.687 MHz/40 °C/1,80 V)

OC-Konfiguration 1: RAM: 2x 512 MByte Infineon DDR400, CPU-Kühler: Thermalright SI 97 **OC-Konfiguration 2:** RAM: 2x 512 MByte Corsair DDR433, CPU-Kühler: Aquacomputer Cuplex
Settings: Geforce 6600 GT, Forceware 71.89, Unified Driver Package 5.10, Windows XP+SP2, DX9.0c ■ Jeweils bestes Overclocking-Ergebnis

Die Übertaktungsergebnisse fallen auf allen drei Mainboards etwa gleich gut aus. Nur das Abit NF7 hat beim Sempron 2400+ in der OC-Konfiguration 2 leichte Vorteile.

* Hier wurde die CPU vom BIOS falsch mit 12,5x 133 MHz FSB erkannt. Einzig das Abit NF7 erkennt die CPU korrekt.

TIPP 5: WIE ÜBERTAKTEN SIE IHREN PROZESSOR RICHTIG?

Wenn Sie einen Prozessor mit einem frei wählbaren Multiplikator besitzen, können Sie einen größeren oder einen kleineren Multiplikator einstellen. In unseren Tests bieten jedoch nur die Athlon-XP-Prozessoren 1700+, 2700+ und 2500+ (Mobile) diese Möglichkeit. Übertakten Sie Ihre CPU über den FSB, beschleunigen Sie das System noch etwas mehr. Beispiel: Ein System mit 11x 200 Megahertz FSB ist schneller als ein Rechner mit 13x 169 Megahertz FSB, obwohl der Gesamttakt bei beiden Einstellungen etwa 2.200 Megahertz beträgt. Der Grund für den Leistungsunterschied liegt im erhöhten Datendurchsatz des Arbeitsspeichers. Der Memory-Benchmark von Sisoft Sandra 2005 belegt das. Um Ihre CPU also per Frontside-Bus zu übertakten, heben Sie den FSB stufenweise in Fünf-Megahertz-Schritten an. Speichern Sie nach jedem Schritt die Einstellung und starten Sie neu. Nach dem Neustart testen Sie etwa 15 Minuten mit dem Werkzeug SP 2004, das Sie unter http://sp2004.fre3.com/ bekommen. Wählen Sie dazu den Blendtest aus. Sollte Ihnen das Programm keinen Fehler anzeigen, übertakten Sie den FSB einen Fünf-Megahertz-Schritt weiter. Tritt ein Fehler auf, erhöhen Sie leicht die CPU-Spannung. Wählen Sie hierbei den kleinsten Schritt aus, meist sind es 0,025 Volt. Mit der Prozessorspannung sollten Sie zudem sorgsam umgehen. Maximal 0,15 bis 0,2 Volt über dem Normalwert halten wir für unbedenklich. Mehr als zusätzliche 0,2 Volt sollten Sie dem Prozessor auf Dauer nicht zumuten. Überwachen Sie außerdem permanent die CPU-Temperaturen. 55 Grad Celsius sind bei 100 Prozent CPU-Last in Ordnung, mehr sollten es aber nicht sein.

FAZIT: ÜBERTAKTEN LOHNT SICH

Mit der Konfiguration 1 haben wir die Spiele-Leistung um bis zu 62 Prozent verbessert. Damit erreichen wir bei allen Benchmarks gut spielbare 42 bis 57 Fps (Frames per Second; dt.: Bilder pro Sekunde). Durch die Konfiguration 2 steigt die Leistung nochmals um durchschnittlich 40 Prozent, was etwa 54 bis 65 Fps ergibt. Die Temperatur von 43 Grad Celsius zeigt, dass ein so übertaktetes System auch in heißen Sommermonaten problemlos läuft. Unter dem Preis-Leistungs-Aspekt betrachtet, lohnt sich besonders die Konfiguration 1: satte 62 Prozent mehr Leistung für 160 Euro. Mit der 400 Euro teuren Konfiguration 2 bekommen Sie einen Rechner, der auf dem Leistungsniveau eines Athlon 64 3000+ liegt. Da kommt Sie der Umstieg auf den Athlon 64 allerdings kaum teuer.

MICHAEL SCHNETZER/OLIVER HAAKE

LEISTUNG Fünf CPUs mit fünf Benchmarks getestet

Übertaktungsstufen:	Ausgangsk. Set. 1/Set. 2	OC-Konfiguration 1 Setting 1/Setting 2	OC-Konfiguration 2 Setting 1/Setting 2
Unreal Tournament 2004 3270 [CPU-Demo]			
Thorougbred 1700+	29/27 Fps	44/40 Fps (+15/+48%)	52/46 Fps (+79/+70%)
Sempron 2400+	34/31 Fps	41/37 Fps (+21/+19%)	48/43 Fps (+41/+39%)
Barton 2500+	38/35 Fps	46/41 Fps (+21/+17%)	54/48 Fps (+42/+37%)
Thorougbred 2700+	39/36 Fps	45/41 Fps (+15/+14%)	50/45 Fps (+28/+25%)
Mobile Barton 2600+	38/35 Fps	52/46 Fps (+37/+31%)	59/52 Fps (+55/+49%)
Far Cry 1.3 [Außenlevel]			
Througbred 1700+	38/38 Fps	59/56 Fps (+55/+47%)	68/64 Fps (+79/+68%)
Sempron 2400+	45/44 Fps	54/52 Fps (+20/+18%)	63/61 Fps (+40/+39%)
Barton 2500+	50/50 Fps	60/58 Fps (+20/+16%)	70/65 Fps (+40/+30%)
Thorougbred 2700+	53/50 Fps	65/57 Fps (+23/+14%)	66/60 Fps (+25/+20%)
Mobile Barton 2600+	50/48 Fps	67/63 Fps (+34/+31%)	77/66 Fps (+54/+38%)
Doom 3 1.0.1282 [Demo1.Demo], Medium Quality			
Thorougbred 1700+	43/42 Fps	64/57 Fps (+49/+36%)	72/61 Fps (+67/+45%)
Sempron 2400+	50/48 Fps	59/54 Fps (+18/+13%)	68/59 Fps (+36/+23%)
Barton 2500+	58/54 Fps	67/59 Fps (+16/+9%)	74/62 Fps (+28/+15%)
Thorougbred 2700+	57/52 Fps	64/57 Fps (+12/+10%)	69/59 Fps (+21/+14%)
Mobile Barton 2600+	57/53 Fps	73/62 Fps (+28/+17%)	78/64 Fps (+37/+21%)
Chronicles of Riddick			
Thorougbred 1700+	43/37 Fps	50/38 Fps (+16/+3%)	50/39 Fps (+16/+5%)
Sempron 2400+	47/38 Fps	50/38 Fps (+7/+0%)	50/39 Fps (+7/+3%)
Barton 2500+	49/38 Fps	50/38 Fps (+2/+0%)	50/39 Fps (+2/+3%)
Thorougbred 2700+	49/38 Fps	49/39 Fps (+0/+3%)	50/39 Fps (+2/+3%)
Mobile Barton 2600+	49/38 Fps	49/39 Fps (+0/+3%)	49/39 Fps (+0/+3%)
Half-Life 2 [PC ACTION-Demo]			
Thorougbred 1700+	33/32 Fps	48/48 Fps (+46/+50%)	57/54 Fps (+73/+69%)
Sempron 2400+	38/37 Fps	44/44 Fps (+16/+19%)	53/51 Fps (+40/+38%)
Barton 2500+	44/44 Fps	52/51 Fps (+18/+16%)	60/57 Fps (+36/+30%)
Thorougbred 2700+	43/43 Fps	49/48 Fps (+14/+12%)	55/52 Fps (+28/+21%)
Mobile Barton 2600+	44/43 Fps	58/55 Fps (+32/+28%)	66/61 Fps (+50/+42%)

Setting 1: 1.024x768, kein AA & AF **Setting 2:** 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Settings: Geforce 6600 GT, Forceware 71.89, Abit NF7, Unified Driver Package 5.10, WinXP+SP2, DX9.0c
OC-Konfiguration 1: 2x 512 MByte Infineon DDR400, Thermalright SI 97
OC-Konfiguration 2: 2x 512 MByte Corsair DDR433, Wasserkühlung (Diverse Komponenten)

Prozessorlastige Spiele wie *Unreal Tournament 2004* und *Half-Life 2* profitieren naturgemäß deutlich stärker vom CPU-Übertakten. Aber selbst grafikintensive Spiele wie *Far Cry* ziehen Ihren Nutzen aus höherem CPU-Takt, wenn Außenareale mit hoher Sichtweite zu berechnen sind. Selbst *Doom 3* läuft mit höherer Taktfrequenz bis zu 45 Prozent schneller. Das extrem grafiklastige *Chronicles of Riddick* weist jedoch kaum Leistungsunterschiede auf.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Aopen i915GMm-HFS



Das *i915GMm-HFS* von Aopen mit CPU-Sockel-479 ist eine Mini-ATX-Platine für Desktop-PCs. Da der Pentium M weniger Wärme als P4-CPUs entwickelt, reicht der im Lieferumfang enthaltene CPU-Kühler aus. Die maximale Lautstärke des Lüfters beträgt ein Sone und mit der beigelegten Steuerungssoftware lässt sich die CPU sogar lüfterlos betreiben. Das Mainboard bietet zwei DDR1- und zwei DDR2-RAM-Schlitze. Die Spieleleistung ist gut bis sehr gut, je nach genutztem RAM. Es lassen sich nur CPU-Kühler mit 53 Millimeter Lochabstand montieren. (SR)

Hersteller: Aopen
Preis: € 240,-
Webseite: www.aopencom.de
Preis/Leistung: Gut

+ Leistungsstark
+ Perfekt für Silent-PCs
+ Geringer Stromverbrauch
− Sehr teuer

GESAMT: **81%**

Raptor-Gaming K1

Eine USB-Tastatur speziell für Spieler ist das *K1* von Raptor-Gaming. Das Tastenlayout wurde verkleinert, eine Handballenablage fehlt. Die Tasten lassen sich gegen fluoreszierende Extratasten auswechseln oder mit Sperrstücken blockieren. Kommt mit zwei zusätzlichen USB-Hubs. (SR)

Hersteller: Raptor-Gaming
Preis: € 99,-
Webseite: www.raptor-gaming.de
Preis/Leistung: Befriedigend

+ Tastenwechsel/-sperre
+ Tastendruck
+ Anschlag der Tasten
− Keine Handballenablage

GESAMT: **87%**

Albatron K8SLI



Das *K8SLI* nutzt den Nforce4-SLI-Chipsatz für AMD-Athlon-64-Prozessoren. Das Board läuft sehr stabil und das BIOS ist über ein mitgeliefertes Modul jederzeit wiederherzustellen. Dafür spart Albatron aber bei der Ausstattung und den Übertaktungsmöglichkeiten. (SR)

Hersteller: Albatron
Preis: € 120,-
Webseite: www.albatron.de
Preis/Leistung: Gut

+ Vergleichsweise günstig
+ LAN-, USB- und PCI-Leistung
+ Sehr stabil
− Wenig Optionen

GESAMT: **85%**

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	83%
MSI NX6800-TD128	€ 193,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 189,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Gigabyte GV-N68128DH	€ 199,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	76%
Sparkle SP-AG40DT	€ 219,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	73%

DIE AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 439,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
MSI NX6800-TD256E	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	77%
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	76%
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	75%
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	75%
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	74%

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%
XFX Geforce 6800 Ultra	€ 799,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/525 MHz DDR	87%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	86%
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 469,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	85%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	80%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 27,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%
Genius KB 16e-Scroll	€ 16,-	16 + Scrollrad	PS/2	Mittel	81%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.

MAINBOARDS



MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 80,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 55,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
Abit AN7	€ 85,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	80%

MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/6/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	80%

MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%

MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 130,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%

MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 200,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5WD2 Premium	€ 200,-	Intel 955X	2x PCIE/2/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	89%
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 260,-	Intel 945P	2x PCIE/1/3/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	85%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
Gigabyte 8I955X Royale	€ 200,-	Intel 955X	PCIE/2/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	83%

SOUNDKARTEN



Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo IV	€ 64,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	73%

MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	77%
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Befriedigend bis gut	75%

MONITORE TFT 17 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

MONITORE TFT 19 ZOLL

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Viewsonic VX924	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	96%
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Razer Diamondback	€ 39,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	93%
Raptor-Gaming M2	€ 45,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



„Das Einsteiger-System bietet genug Leistung für einen Einstieg in die Spiele-Welt."

€ 820,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 114,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 19,-
Hauptplatine	Elitegroupe Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 64,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 35,-
Grafikkarte	PNY Verto Geforce 6600 GT (Geforce 6600 GT)	€ 156,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 56,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC



„Für knapp 1.000 Euro erhalten Sie ein System mit ausreichender Spieleleistung."

€ 1.041,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Venice)	€ 162,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, Sockel 939)	€ 75,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 78,-
Grafikkarte	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 59,-
Festplatte	Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)	€ 75,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 56,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 73,-

DER HIGH-END-PC



„Das High-End-System bietet dank SLI und Athlon 64 FX-55 genug Leistung für kommende Spiele."

€ 2.841,- *

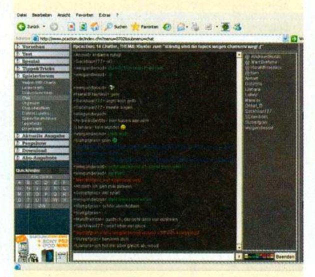
KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)	€ 733,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 129,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 188,-
Grafikkarte	2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)	€ 789,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 212,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 146,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 111,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 184,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 27. Juli, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Spiele-Datenbank

Kennen Sie dieses Dilemma? Sie wollen Ihre schwer verdiente Kohle für ein neues, geniales Spiel raushauen, haben aber keinen Schimmer, ob es was taugt oder auf Ihrem System läuft. Schöner Mist. Aber keine Panik! PC ACTION hilft Ihnen! Ein Blick in unsere umfangreiche Spiele-Datenbank genügt und Sie sind ein ganzes Stück klüger. Abrufbereit stehen dort über 1.000 Datensätze zu PC-Titeln. Mit umwerfenden Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Klasse, oder? Einfach die Rubrik „Spezial" aufrufen, dann „Spiele-Datenbank" anklicken.



Online-Umfragen

Spieleredakteur – Ihr Traumjob? Was halten Sie von den humorvollen Bildunterschriften in der PC ACTION? Welches Genre bevorzugen Sie? Diese und viele weitere Umfragen erwarten Sie natürlich nur auf www.pcaction.de. So wissen Sie immer, wie andere Leser drauf sind oder ob Sie mit Ihrer Meinung mal wieder allein auf weiter Flur stehen. Zur Teilnahme ist lediglich ein registrierter Nickname erforderlich. Los geht's!

Leserbefragung



Wir lieben unsere Leser mehr als alles andere! Ehrlich! Deswegen gibt es auch diesen Monat wieder heiße Preise auf www.pcaction.de abzusahnen. Beispielsweise einen fantastischen Zocker-PC im Wert von 1.599 Euro! Das hat die Kiste unter der Haube: Pentium 3,4-Gigahertz-Prozessor, ein Gigabyte DDR2-Arbeitsspeicher, eine Radeon-X850-XT-Grafikkarte mit 256 Megabyte Speicher und eine Hitachi-160-Gigabyte-Serial-ATA-Festplatte. Wenn das nichts ist?! Sie möchten diese Höllenmaschine oder eines von 15 Spielepaketen haben? Dann nehmen Sie doch an unserer Leserbefragung teil. Diese finden Sie locker und leicht unter dem Menüpunkt „Spezial" und „Leserbefragung". Anklicken, mitmachen und schon sind Sie im Rennen.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 9/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-So 14:00-17:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse
REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel
FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Frank, Felix Lohmeier
CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer
LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner
HEFTDESIGN
Andreas Schulz
BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht
TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
TITEL
© Empire Interactive
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Sven Blaukat: Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITUNG:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.



DIE PC ACTION 10/2005 ERSCHEINT AM 24. AUGUST 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ______

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
______

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
______
______
______

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Interview F.E.A.R	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Starship Troopers	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Gun	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Vietcong 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Fahrenheit	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Brothers in Arms: Earned in Blood	A	1	2	3	4	5
Vorschau: DTM Race Driver 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: FIFA 2006	A	1	2	3	4	5
Test: Codename: Panzers – Phase 2	A	1	2	3	4	5
Test: Area 51	A	1	2	3	4	5
Test: Lula 3D	A	1	2	3	4	5
Spielerforum	A	1	2	3	4	5
Tipps: GTA San Andreas	A	1	2	3	4	5
Tipps: Earth 2160	A	1	2	3	4	5
Tipps: Codename: Panzers - Phase 2	A	1	2	3	4	5
Hardware: Arbeitsspeicher	A	1	2	3	4	5
Hardware: Geforce 7800 GTX	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Starship Troopers	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Runaway 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Fahrenheit	A	1	2	3	4	5
Reportage: Brothers in Arms: Earned in Blood	A	1	2	3	4	5
Reportage: Hitman Blood Money	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Area 51	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: GTA San Andreas	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Codename: Panzers - Phase 2	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Radsport Manager Pro Saison 05-06	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Lula 3D	A	1	2	3	4	5
Spielerforum: Flugschule Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ______

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



KEVIN BOLDUA aus Stadtroda darf sich auf das Spiel Freedom Force vs. The Third Reich freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

SELTSAME SPIELE, DIE NIEMAND KENNT!

				
PLATZ 1 **OSSI OSTBORN**	**PLATZ 2** **SIM-COMPUTERSPIELE-FAN**	**PLATZ 3** **STRONGHOLD: KABUL EDITION**	**PLATZ 4** **KLINGELTON-MANIAC**	**PLATZ 5** **AI: ARTIFICIAL ISCITÜRK**
WOW-EFFEKT				
Ein innovativer Vorläufer von *Die Sims*, den zu DDR-Zeiten Erich Honecker persönlich in Auftrag gab. Cool! **36**	Maxis entwickelte ein Spiel, dass das Leben eines Zockers simuliert. Das Ganze scheiterte aber am zu hohen Realismus. **27,6**	Ein *Stronghold*-Abenteuer, das in der afghanischen Hauptstadt spielt? Das klingt interessant und befindet sich tatsächlich in der Entwicklung. **4,2**	Handy-Klingeltöne sind überall. Eine Plage, die bereits AIDS und Lepra den Rang ablief. Eigentlich ideal für ein Computerspiel! **7**	Peter Molyneux' Traumprojekt über das Leben des beliebtesten PC-ACTION-Redakteurs scheiterte an den Grenzen der Technik. **8,2**
SPIELMECHANIK				
Sie spielen einen DDR-Bürger. Ziel der Simulation: eine Bilderbuch-Familie zu sein. Aufgaben wie „Dein Sohn will West-Wurstwaren kaufen! Melde es der Stasi!", oder „Verstecke Wanzen beim Nachbarn", sorgen für Spannung. **90,1**	Sie halten konstant den Mana-Balken gefüllt. Das geht durch Selbstbefummelung, Kraut rauchen, *Star Trek*- und *Der Herr der Ringe*-Gucken. Kontakt zu echten Frauen oder Gespräche mit den Eltern sind hingegen schädlich für den Mana-Fluss. **58**	Sie sind Anführer der „El Ke Haiden Raich" und verfügen nur über ein Zeltlager. Durch populäre Maßnahmen wie „Ehebrecherin steinigen", „Uni abreißen, Moschee hinstellen" oder „Jihad ausrufen" bauen Sie Ihre Machtstellung aus. **26**	In diesem Ego-Shooter hört der Spieler in feinstem Surround-Sound nervige Klingeltonspots – und jede Sekunde kommt ein weiterer hinzu. Töten Sie Gegner, schalten Sie einen Werbespot ab. Ziel ist es, auf diese Weise alle Nervtöter zu killen. **1,8**	In dem Action-Rollenspiel wehren Sie riesige Horden von Frauen ab, die mit der Spielfigur Sex haben wollen. Zwischendrin nehmen Sie Grimme- und Nobel-Preis entgegen und sind beratend für die UNO tätig. **1,1**
VERBLEIB				
Ossi Ostborn wurde erst einen Tag vor dem Mauerfall fertig gestellt und nie veröffentlicht. Gerüchten zufolge wurden Teile des Programm-Codes für *Anno 1602* verwendet. **270**	In der Beta-Phase ließ Maxis jede Menge Zocker Probe spielen. Die Spieler brachen vor Rührung in Tränen aus. Fazit: Projekt eingestellt! Männer und flennen geht nämlich schon mal gar nicht! **240**	Das Spiel entwickelt Bin Laden und da sich dieser auf der Flucht befindet, gab er als Veröffentlichungstermin an: „Wenn ich wieder aus der Höhle raus darf, ihr ungläubigen Schweinehunde." **30**	Da sich die Entwickler gegenseitig umbrachten, ist das Projekt vom Tisch. An der Wand fand man eine mit Blut geschriebene Nachricht: „Macht, dass diese Spots aufhören! AAAAAAARGHHHHH!" **9**	„Allein um Iscitürks Genitalien darzustellen, bedarf es einer unglaublichen Rechenleistung", erklärt Molyneux. „Wir legen das Projekt auf Eis, bis die Technik mit Ahmet mithalten kann." **7,7**
ERGEBNIS				
12	**6,7**	**3,6**	**1,4**	**1,2**

Formel: (Wow-Effekt x Spielmechanik) : Verbleib = Ergebnis

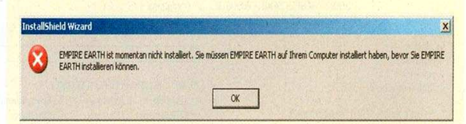
Tag der Abbrechung

Patrick „Fischie" Kirst und Stefan „Dr. Kartoffelmus" Köhler trauten bei der letzten LAN-Party ihren Augen nicht! Ein seltsames Wesen mit komischen Beulen am Oberkörper lief vorbei. Erst später erfuhren sie, dass es sich bei der Kreatur um eine so genannte Frau handelt. Fast genauso erstaunlich war die Fehlermeldung, die ihnen danach entgegenflimmerte (siehe Bild). Wir gestehen übrigens: Der erste Teil des Textes ist frei erfunden, aber mit irgendwas müssen wir den Platz ja füllen, verdammt!



LIEBER INSTALL ALS KUHSTALL

Unser Leser namens „Bastardschwert" erlebte bei der Installation von *Empire Earth* sein blaues Wunder. Eine merkwürdige Fehlermeldung: „*Empire Earth* ist momentan nicht installiert. Sie müssen *Empire Earth* auf Ihrem Computer installiert haben, bevor Sie *Empire Earth* installieren können". Dem haben wir nichts hinzuzufügen. Mist! Hier ist ja noch Platz für Text. Eine Bitte an Sie, verehrte Leser: Es wäre nicht schlecht, wenn Sie uns Ihre Bildchen in einem anständigen Format schicken. Sonst müssen wir immer so viel Blabla drüber- oder drunterschreiben!



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


BiA: Earned in Blood

Wir sind ziemlich sicher, Ihnen in der nächsten Ausgabe Tests zu *Brothers in Arms: Earned in Blood* und Peter Molyneux' Rollenspiel *Fable* präsentieren zu können. Ersteres soll vom Umfang her an das Hauptprogramm herankommen, Letzteres endlich für den PC erscheinen.

Außerdem ...
Neues zu *World of Warcraft* und zum vielleicht besten Ego-Shooter des Jahres. Komplettlösung zu *Codename: Panzers – Phase 2* und vieles mehr.



EPILOG

CISZEWSKI: Mir wird ganz warm ums Herz! Ich glaube, ich bin doch ein guter Mensch!

HESSE: Unsinn, Schweisskowski. Es ist bloß Sommer.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. AUGUST 2005



JETZT IM HANDEL!
EARTH
2160
WWW.EARTH2160.COM
BOMBASTISCHE OPTIK
Earth 2160 deklassiert die Konkurrenz. Nie sah ein Strategiespiel besser aus [...] Nicht nur die Grafik ist richtungsweisend [...]
- PC Games 07/05 -
GOLD AWARD 90 07/2005
STRATEGIEHAMMER
WOW! Da klappt mit glatt die Kinnlade runter [...] Ein neuer Stern am Genrehimmel. Herausragend: 91%
- PC Action 07/05 -
PC ACTION GOLD
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Die Stärke des Spiels ist die stimmige, fast filmreife Geschichte. Optik und Akustik setzen Maßstäbe [...] Figuren, Fahrzeuge und Landschaften sind eine Augenweide.
Spielspaß: Sehr gut
- ComputerBild Spiele 06/05 -
MULTIPLAYER 4PLAYERS.DE 90%
4players.de
gamer-network.com
gameports.net
Award
11/12 Pkt.
07/05
gbase.de
DEEP SILVER
Reality pump
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
PC DVD

KÄMPFE MIT DER MACHT DER VIER

14.07.05

Screenshots von der XBox®-Version

FANTASTIC


™

Spiele als jedes Mitglied der Fantastischen Vier
im ultimativen teambasierten Action-Adventure!

WWW.F4THEGAME.COM

PC CD ROM



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2









ACTIVISION

www.activision.de